The world's #1 Video Game Magazine 「어택 게임파워」

대한민국 최고의 공략전문 비디오게임지 ATTACK GamePower

ATTACK GamePower

December 2000

12

창간 8주년 기념호

창간 8주년 기념 스페셜 어택

평생가는 「FF시리즈」 공략묶음

4편부터 7편까지!!!

FINAL FANTASY IV

FINAL FANTASY V

FINAL FANTASY VI

FINAL FANTASY VII

PLAYSTATION

두근두근 메모리얼 2 Substories

베알파레스

NINTENDO 64

현지 최고 판매량 기록중인 화제작

떠돌이 시렌 2

DREAMCAST

최신버전을 통한 가슴 떨리는 총정리

데드 오어 얼라이브 2

이터널 알카디아

엘도라도 게이트

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 12

ISSN 1227-7177

이제 더 이상 기다릴 필요가 없습니다!
지금 이 시간
전국 서점과 게임매장에서
신개념 게임
거울전쟁을 만나실 수 있습니다!

곧 거울전쟁 대회가 개최됩니다.
e2soft.com에서 확인하세요.

자 원 어떤 지도라도 자원의 많고적음을 선택할 수 있다.

승리조건 적 건물 점령, 적병전멸, 적장사살등 다양한 조건선택

게임형식 대전, 개인전, 10레벨전투등 다양한 옵션

선택한 지도의 이름

게임 참가화면

맵이름 (8) 오벨리스크

설 정

게임형식	대 전	
승리조건	적 건물 점령	
자 원	적음	보통
	많음	무한

대 화

[태양의탑]_키릴:병장이 대장보다 위래죠
?
풍운:음..
풍운:글쿤...
풍운:그럼 내가 고수^^
[태양의탑]_키릴:그럼 즐거운 게임해요
풍운:음..
풍운:넹...

이 름	종족	대장	동맹
[태양의탑]_키릴	해방부대	전 사	X
풍운	랜 덤	랜 덤	X
열렸음			
열렸음			
열렸음			
열렸음			
열렸음			
열렸음			

취 소

동맹선택
게임에 들어가기
전에 동맹을
맺을 수 있습니다.

게임내 대화창
이곳에서 다른유저를
초대할 수 있습니다.

게임내 참가자 아이디

종족 선택

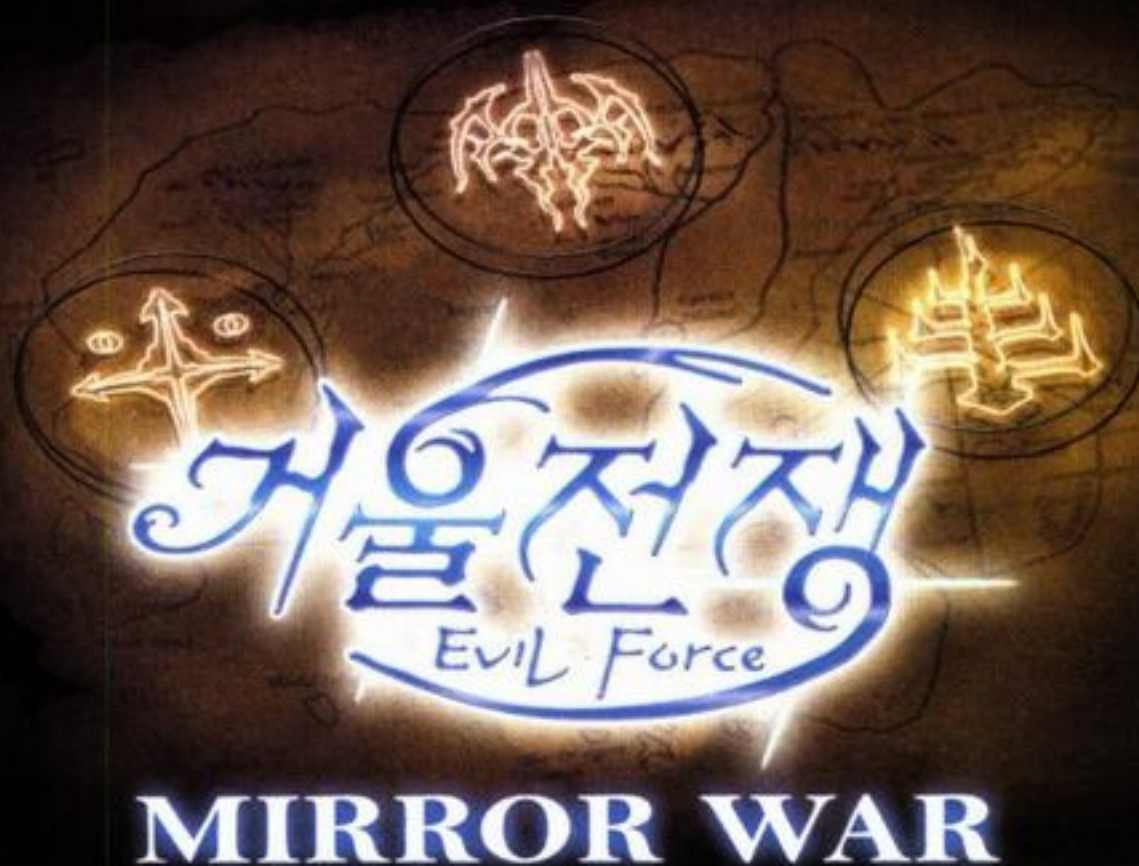
거울전쟁 협력 PC방

파이어 넷〈합정동〉, MT R@DING〈연희동〉, WAWA PC ZONE〈경희대〉, 클릭 24〈신촌〉, INTERNET PLAZA〈구의동〉, 전상천하유아독존〈대학로〉, 전상천하유아독존〈여의도〉, 아이스테션〈강남역〉, NETSGO〈강남역〉, 블루넷 PC방〈구로공단〉, TIC TOC인터넷PC방〈신림동〉, 자라 PC방〈면목동〉, 밀레니엄 PC방〈신사동〉

개발원
L&K
www.logickorea.co.kr

전용 무료 배틀서버 지원!

거울전쟁 Evil Force

MIRROR WAR

Fantasy, Sword & Magic / Realtime Stragic Simulation / Dynamic Battle

Flame hell

게임 스토리

악령술사가 된 타락한 고위 사제와 그가 소환한 언데드들에 의해 한 도시가 완전히 파괴되는 과정에서 살아남은 다섯 사제는 추적자들을 피해 필사적으로 폐허가 된 죽음의 도시를 탈출한다. 간신히 살아남은 여사제 한 명이 주변국에 도움을 청하지만 이해 관계에 얽혀 우왕좌왕하다가 결국 각자의 사리사욕 때문에 악령술사의 세력만 키워 주고 만다.

악령술사와 여성 흑마술사에 의해 대륙은 점차 정복되어 가고, 이때 등장하는 주인공들에 의해 전쟁은 극을 향해 치닫는데…….

Nen

게임의 특징

- 개성 있는 3종족, 총 60여 개의 유닛
- 건물과 자원의 개념 통합
- 개별 유닛마다 애정을 가지고 키울 수 있는 레벨 업 시스템
- 롤플레잉 게임 수준의 다양한 무기와 마법
- 소설을 기반으로 한 탄탄한 시나리오
- 완벽한 리얼 쿼터뷰의 게임 화면
- 유닛의 정밀한 움직임이 표현 가능한 픽셀 좌표계 사용
- 알파 블렌딩, 반투명 등 사실적 표현을 위한 특수 효과
- 사용자 자신이 직접 미션을 만들 수 있는 시나리오 에디터

진정한 마법의 힘을 보여드리지요

거울전쟁 멀티플레이 안내

- 안정적이고 빠른 멀티플레이 환경
- IPX, TCP/IP, 인터넷 배틀 E2Net 완벽지원
- 자신의 레벨을 알 수 있는 랭킹시스템과 계급장 부여
- 지속적인 대회 운영
- 100% 무료! 지금 바로 접속하세요.

- 최대 8인까지 참가 가능한 네트워크 플레이 및 배틀넷 지원
- 빠르고 박진감 넘치는 전투 화면
- 화려한 마법 효과
- 지형의 형태에 따라 선택할 수 있는 4가지 타일 세트
- 다양한 지형을 만들 수 있는 500여 가지의 오브젝트
- 종족마다 개성 있는 배경음악
- 현장감을 살려주는 다양한 음성, 효과음

곧 거울전쟁 대회가 개최됩니다. e2soft.com에서 확인하세요.

개발원

L&K

www.logickorea.co.kr

블리자드 인증 국내 유일의 디아블로Ⅱ 공식 가이드 북

온라인 게임 전문 사이트 www.powerz.co.kr OPEN 기념

앙케이트 응모자 중 30명을 추첨하여 선물을 드립니다!

www.powerz.co.kr

POWERZ ONE CLICK V3.0

ARS 게임 문의, 고민 상담 0600-0909

인터넷 접속

머그게임 서비스 설정 종료

CD 신청 : 02-3142-6844

온라인 게임 유저라면 필히 CHECK!

Net POWER와 함께 하는 POWERZ원클릭

"www.powerz.co.kr"에서 Net POWER 기자들을 만날 수 있다고?

- 하나. 인기리에 연재중인 「온라인 기행기」연재
- 둘. 기자들과 얘기할 수 있는 만남의 장!
- 셋. 인기 머그 게임 공략

OPEN 축하 선물 이벤트 소개

- 기간 : 11월 1일 ~ 29일까지
- 방법 : "www.powerz.co.kr"앙케이트 이벤트에 참여 <30명 추첨>
- 발표 : 11월 30일 POWERZ원클릭 홈페이지

특등 : PS2 … 1명
1등 : MP3플레이어 흘리 … 1명
2등 : 부두 3 3000 … 1명
3등 : 드럼 액션 … 1명
4등 : PUMP IT UP … 1명
5등 : 로지텍 게이밍 마우스 … 1명
6등 : 최신 PC 게임 … 20명
7등 : 삼성 키보드 … 1명
8등 : 문화 상품권 … 1명
9등 : 최신게임 공략단행본 … 1명
10등 : 고급 다이어리 … 1명

Voodoo3 3000 AGP 3dfx

PUMP The FUSION

드럼 시뮬레이션 게임 Drum Action

Windows KEYBOARD SEM-DT35

문화상품권

창세기전 3

파이널 판타지 8

DIABLO II

ROGUE SPEAR

STARS

三國志 VII

기타 문의 사항 : 제우미디어 기획팀 <02-3142-6843>

치트코드 3가 새로 나왔습니다!!!

NEW 2000

Millennium PC GAME

NEW 핸드북 시리즈 3

치트코드

GAME TECHNOLOGY 2000

통신에서도 찾아볼 수 없는 비밀코드 공개

누구나 인정하는

게임 부문

베스트셀러 No.1

- 최신 인기 게임의 비밀 무적키 공개
- 통신에 공개되지 않은 비밀키 공개
- 게임 해킹, 에디팅 기법 공개
- 유명 게임 무적 세이브 파일 제공
- 게임 해킹, 에디팅 도구 제공
- 최신 게임 패치프로그램 제공
- 찾기 쉬운 사전식 배열
- 아주 유용한 팁도 수록

매우 작습니다.

그러나, 매우 강력합니다!

최신 게임 무적 파일

일반 CD-ROM 드라이브에서 사용

작지만 강력한 CD!!!

최신 치트코드 2000 부록

해킹프로그램

3

특별부록 : 초강력 미... 최신 게임 에디터... ...파일, 엔딩파일, 패치, 해킹프로그램 등

일반 CD-ROM 드라이브에서 돌아갑니다.

SPECIAL 2000

제우미디어

이 한권의 책이

당신을 게임 강자로

만들어줍니다.

최신 인기 PC 게임 치트코드 핸드북 시리즈 3

눈부신 은색 금속, 크롬 처리된 뉴밀레니엄 특별 한정판

작고 귀여운 미니 CD-ROM

그러나 기능은 무시무시 합니다!

- ▶ 시간이 없거나 게임 엔딩을 더 빨리 보고싶을 때, 이 한장의 미니 CD-ROM이 해결해줍니다.
- ▶ 게임 치트에 꼭! 필요한 트레이너, 무적 세이브 파일엔딩 세이브 파일, 게임 에디터, 최신 게임 패치, 해킹 프로그램이 미니 CD-ROM에 꽉꽉! 채워져 있습니다.
- ▶ 이 미니 CD-ROM은 매우 특별한 사이즈로 CD만으로도 소장 가치가 있습니다.

이 책이 필요한 사람

시간에 쫓기는 학생, 직장인
엔딩을 못보는 초보자
게임 해킹과 에디트를 배우고 싶은 사람
자녀 대신 하는 부모님
게임은 많은데 시간이 없는 사람
게임에 있어 박사가 되고 싶은 사람
게임에 숨어있는 보너스 하고 싶은 사람
게임에 관해 강자가 되고 싶은 사람
게임 때문에 스트레스 받는 사람

매진된 곳이 많습니다!

아래 총판으로 문의해보세요!!

서울지역 강남 영풍서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대광서 (02)684-7199 도봉 생활서 (02)983-3900 동대문 지선 (02)245-3686 용산 전영서 02-326-1866 서초 금석 (02)534-9075 송파 경화서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 생각서 (02)457-2891 영등포 지성서 (02)847-8702 관악 명우서 (02)816-1788 서대문 제전서 (02)357-6045 종로 경북서적 (02)737-3491 강서 명문도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 부평 중앙도서 (032)527-9350 부천 하나 (032)663-6467 경원도서 (0341)987-2013 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 중원도서 (0331)241-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일종합 (0344)977-4428 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 한솔도서 (0343)468-7451 의정부 제룡도서 (0351)876-6304 평택 한성서 (0333)667-8555 남경서적 (0336)637-2337 구리 지구서적 (0346)551-0306 경북지역 경주 동화서적 (0561)772-4108 구미 명신서점 (0546)463-6100 김천 제동신 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 제일도서 (053)421-8958 대구 경북서적 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중앙 (0571)855-5959 영주 대한 (0572)632-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 역사서점 (0562)273-1534 경남지역 울산 녹수 (0522)249-4275 진주 생터 (0591)755-3991 충무 통영 (0557)643-5785 부산지역 경제동아서적 (051)895-4841 부산(남구)중앙 (051)756-2727 부산(북구)대륙 (051)327-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 한대서 (051)467-8011 충북지역 제천 경북 (0443-647)3816 청주 생활서적 (0431)260-9472 충주 문화서 (0441)847-2819 충남지역 논산 보문 (0461)732-3156 대전 청림서 (042)254-6799 천안 학성서적 (0417)551-3073 강원지역 강릉 명성서적 (0391)645-3361 삼척 명동서 (0397)572-4959 속초 동아 (0392)632-1555 원주 월간종합 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 전남지역 광주 승일 (062)225-1349 순천 일출서점 (0661)752-4414 여수 대명서적 (0662)662-2111 목포 현대서적 (0631)244-2711 전북 제주지역 익산 문성당 (0653)855-1912 전주 세림 (0652)284-9884 제주 광장서점 (064)732-1234 군산 온전서적 (0654)471-5188

서점에 있습니다!

값 : 9,900원 / 구입문의 : 3142-6841

CONTENTS

2000. December

Game ATTACK Power

COVER STORY

창간호이자 휴간호가 될 이번호는 여러분들이 오랫동안 가지고 계실 수 있는 책을 만드는데 역점을 두었습니다. 그래서 가장 많이 플레이하는 게임, 그리고 게이머라면 한번은 관심을 가지게 되는 게임 FF 시리즈의 공략을 잡게 됐습니다. 이제는 고전에 속하는 RPG FF 시리즈가 수년이 지나도 생명력을 계속 유지하듯, 저희 어택 게임파워도 여러분들에게 있어 계속 살아 있는 잡지로 기억되고자 합니다. FINAL이지만 절대 끝이 아니라는 것을 기억해 주시기 바랍니다. 감사합니다.

비디오 게임정보 700-9077 30초/50원
불건전 정보신고 080-023-0113

신문・잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위

www.gamemeca...
대한민국 대표 게임...

PC POWER Zine

「노벨상」과 「파워진」 나오는 우리나라 좋은나라 ^^;

대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine

- PZ 특별시사회 | 아르케, 초겨울의 인상 「창세기전 3 파트 2」
- 현장르뽀 | 소프트 맥스 일본 현지 법인 전격 취재
- 스페셜 기획 | 「스타」에 도전하는 국산 게임 4선 Beyond Starcraft 아마게돈, 카오스, 월드워 2, 아트록스

11

NOVEMBER 200...

늦으면 후회합니다!!! 절찬 판매중!

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

10월 24일 발매개시! 한글판

완벽공략 무려 32면 할애
레드얼럿 2
전.미션 지도 공개

추천 공략 장장 16면 할애
발더스 게이트 2

정품 부록 2CD 증정

※아기자기한 재미로 절찬리 판매중인 인기 정품!
완전 한글판 정품 롤러코스터 타이쿤 RollerCoaster TYCOON

※끊임없는 유머와 위트의 연속, 배꼽조심!!
원숭이섬의 탈출 체험판
멕워리어 4 체험판

- AGC 수상작 모음 | 몽, X-드래곤, 이너원드
- 공개게임 | 모죤 2
- 거울전쟁 배틀넷용 1.2 패치 이외에도 필수 유틸리티 꽉꽉!!

해외 기대작 따라잡기
1 울티마 월드 온라인: 오리진
2 리턴 투 캐슬 울펜슈타인

Scoop
아이스 윈드 데일: 하트 오브 윈터

기대작 업데...
엘릭서

국산 기대작 따라잡기
비너시안

COMPUTER GAMING WORLD 독점기사특약

ABC
부수공사기구 한국 ABC가입

값 8,500원

10년이면 강산은 변해도 명작은 변하지 않는다

파이널 판타지 4

FINAL FANTASY IV

소뼈다귀를 닮아 우려도 우려도 맛이 남아있는 RPG 파이널 판타지 시리즈. 그중 슈퍼 패미컴 초창기에 등장하여 하드웨어의 판매량을 좌지우지한 4탄을 다시금 공략한다. 활만한 게임도 줄어든 요즘, 한쪽에 처박혀 있는 SFC, PS, 또는 PC를 이용하여 이전의 추억을 떠올리며 FF4의 모든 것을 느끼며 감동을 받아보는 것도 좋겠다.

공략 ⋯→ BT, kurenai oyaji

PS

●장르 : RPG ●제작사 : 스퀘어

●발매일 : 91년 7월 19일(SFC) - 97년 3월 21일(PS) - ?(에뮬레이터)

●발매가: 9,800엔(SFC) - 4,800엔(PS) - 약간의 통신비(에뮬레이터)

파이널 판타지. 게임기든 PC든, 게임을 즐기는 사람이라면 삼척동자도 알고 있는 스퀘어의 RPG게임이다. 슈퍼패미컴 FF의 시초인 4탄이 처음 그 모습을 드러냈을 때, 이 게임을 기대하며 플레이했던 사람은 지금쯤 사회의 한 구석에서 일하는 나라의 역군이 되었으리라 생각한다. 천진난만한 소년을 어른으로 만들어버린 10년의 세월. 그 게임을 즐기던 사람들은 나이를 먹었지만 게임은 10년전과 변함이 없다. 변함없는 게임성을 가진 명작 RPG를 다시금 살펴보기로 하자.

등장 캐릭터

세실 하비(セシル ハーヴィ)

▶성별: 남 ▶나이: 20세
▶신장: 178cm ▶체중: 58kg
▶출신지: 불명 ▶오른손잡이

암흑기사이자 비공정단 '붉은날개'의 대장인 게임의 주인공. 붉은날개는 바론 최강의 부대로 일컬어지고 있으며, 따라서 그 정점에 서있는 세실은 왕으로부터 높은 신임을 받고 있다.

그러나 지금은 이런 부귀영화를 누리고 있지만, 사실 2살 때 길가에 버려졌던 것을 왕이 발견하여 지금껏 키워준 것이다. 카인과 함께 사관학교를 졸업한 뒤 잡병부대인 바론육병단의 소대장으로 시작, 능력을 인정받아 암흑기사가 되었고, 당시 설립된 붉은날개의 초대대장으로 임명되었다. 그의 성장은 모두 노력에 의한 것이다. 왜냐하면 그에겐 더 이상 뒤로 물러설 곳이 없었기 때문이다. 출신불명의 고아이지만, 진지한 성격 탓에 그를 따르는 사람들이 많이 있다.

직업

▶암흑기사(暗黑騎士) - 다크포스와 자신의 생명력으로 싸우는 파괴전사

바론 내에서 가장 군사성과가 높은 군대가 바로 암흑기사단이며, 일반병사들이 동경하는 대상중 하나이다. 암흑기사단에 입단하기 위해선, 바론 왕의 임명이 있어야만 한다. 게다가 일년에 몇 명 정도만 뽑히며, 단순히 전투능력이나 검술만 뛰어나다고 임명되는 것이 아니다. 왕과의 오랜 신뢰관계도 중요하게 작용되는 것이다.

입단후에는 암흑검의 시련을 받고, 다크포스를 몸에 익힌 후부터 전투참가가 허용된다.

▶패러딘(聖騎士) - 절대적인 정의의 상징

암흑기사와는 반대로 신을 섬기며 신의 의지에 따라 선행만을 행하는 존재이다. 암흑의 길을 걷던 세실이 자신의 어두운 마음을 이겨내고 얻게되는 직업. 신의 힘을 빌려 약간의 백마법을 사용할 수 있다는 것이 보통 기사들과의 차이점이다. 하지만 그 마력은 백마법을 위한 직업인 백마도사급에 미치지는 못한다.

특수 커맨드

이름	효과
암흑(あんこく)	자신의 HP를 소비하여 적 전체를 공격
백마법(しろまほう)	기본적인 백마법 6가지를 사용
보호(かばう)	지정한 캐릭터를 감싸줌

카인 하이윈드(カイン ハイウィンド)

▶성별: 남 ▶나이: 21세 ▶신장: 183cm
▶체중: 61kg ▶출신지: 바론 ▶왼손잡이

용기사단의 단장. 그의 부친도 단장을 역임하였는데, 부자가 2대째 단장을 하는 것은 긴 역사중에서도 처음있는 일이다. 카인은 양친을 어릴적에 잃었다. 특히 아버지는 단장으로 활약하고 있던 시대였기 때문에 암살되었다는 소문도 있었다. 용기사단의 단원들은 혼란에 빠졌지만, 아버지의 용은 그의 유지를 지켜나갔다. 용의 마음에 감명받은 단원은 다시 결속을 다지게 되었지만, 용은 점점 약해져 갔다. 그때 약해진 용을 구한 것이 바로 카인이었다. 카인은 용의 마음을 열 수 있는 능력에 의해 단장으로 임명된 것이다.

직업

▶용기사(龍騎士) - 높은 프라이드를 가진 용감한 용 조련사

용기사단은, 역사깊은 바론 내에서도 가장 그 역사가 긴 정예부대이다. 용을 타기 위해서는 적어도 15년 이상이 걸리기 때문에 거의 세습제를 취하고 있다. 그리고 인위적으로 용을 번식할 수 없기 때문에 군대가 확장되지 못한 상태이다.

그런 중에 기동력있는 비공정대가 등장하여, 결국은 No. 1의 자리를 넘겨주게 된다. 하지만 No. 1의 자리를 내주었을 뿐, 그 힘은 변하지 않았다. 백병전에서만큼은 최고의 능력을 지니고 있다.

특수 커맨드

이름	효과
점프(ジャンプ)	하늘높이 뛰어올라 착지와 동시에 2배의 데미지를 입힌다

양 팡 라이덴(ヤン ファン ライデン)

▶성별: 남 ▶나이: 35세 ▶신장: 182cm
▶체중: 76kg ▶출신지: 파블 ▶양손잡이

파블 몽크승병대의 대장인 양은 침착하고 말없는 남자이다. 어릴 적부터 몽크의 단련을 계속해왔으며, 그 재능은 일반인들과 비교하지 못할 정도였다. 어린 시절부터 항상 톱의 실력을 가져왔으며, 현재 파블넘버원이라고 불린다. 하지만 자신의 실력에 자만하지 않는 점이 그의 인망이 깊음을 대변해준다고 한다. 그의 유일한 약점은 마올처녀같은 성격의 아내이다. 그녀에게는 전혀 반항하지 못하는 애처가의 일면도 보인다.

직업

▶몽크승(モンク僧) - 갈고닦은 정신과 육체를 겸비한 승병

육체를 단련시켜 무기로 하는 몽크. 파블에서는 그들의 신을 섬기며 매일매일 수업을 행하고 있다. 몽크승들은 단지 신을 섬기는 것뿐만 아니라, 육체의 단련도 중점으로 행하고 있다. 매년 1개월간 얼음 덩어리의 고지, 호브스 산에서 수련하는 것이다. 엄격한 수업을 견뎌낸 몽크승은 단련된 육체와, 굴하지 않는 정신을 가지고 있다.

특수 커맨드

이름	효과
모으다(ためる)	기를 모아 2배의 공격을 가할 수 있다
발차기(けり)	적 전체에게 강력한 발차기 공격을 한다
참다(がまん)	백마법 프로테스와 같은 효과를 낼 수 있다

로자 파렐(ロザ ファレル)

▶성별: 여	▶나이: 19세	▶신장: 162cm
▶체중: 47kg	▶출신지: 바론	▶오른손잡이

바론에서도 둘째가라면 서러울 활의 명수. 그와 동시에 미모출중. 로자에게 반한 청년들은 많지만, 그녀는 오직 세실만을 바라보고 있다. 하지만 부친이 기사이며 귀족의 혈통을 가지고 있기 때문에, 출신불명의 세실과 접촉을 갖는 것은 생각할 수도 없는 일이었다. 그로 인해 로자도 자신의 생각을 가슴속에 묻어두었다. 또, 카인과는 가문끼리 알고지냈기 때문에, 아버지를 어릴적에 잃은 카인은 로자에게 사랑의 감정을 느끼고 있다.

로자는 설립된 지 얼마 되지 않은 백마도사단에 입단하지만, 그것도 세실 가까이에 있기 위한 행동이었다. 그녀의 백마법 실력은 괜찮은 수준이라고 말할 수 있을 것이다.

직업

▶백마도사(白魔道士) - 정신력을 높여 사용하는 백마법의 실력자

백마법을 사용하여 사람들을 구호하는 자가 백마도사이다. 원래 전투를 하지 않지만, 최근에는 전투에도 배치되어 사람을 공격하는 마법도 사용한다.

바론에도 백마도사단과 흑마도사단이 신설되었다. 하지만 원래 마법의 힘을 빌리지 않았던 바론이라 마도사단은 거의 힘을 쓰지 못하고, 소수만의 백마도사단이 구호대 정도의 의미를 갖고 있다.

특수 커맨드

이름	효과
백마법(しろまほう)	백마법을 사용할 수 있다
기도(いのり)	하늘에 기도를 올려, MP소모 없이 전원에게 케알의 효과
노리다(ねらう)	활장비시 명중력을 높여 공격한다

리디아(リディア)

▶성별: 여	▶나이: 7세	▶신장: 107cm
▶체중: 18kg	▶출신지: 미스트	▶오른손잡이

순수한 혈통을 지닌 소환사로는 수년만에 태어난 소녀. 부모는 물론, 마을사람들 전원에게 귀여움을 받으며 자라났다. 당연히 소환사로써의 실력은 상당하다. 소환사의 힘은 남자보단 여자, 어른보단 어린이의 쪽이 강하며, 마음이 깨끗한 자에게는 환계의 주민들이 마음을 허가하는 경향이 있다. 소녀인 리디아는 그 능력을 최대한 발휘할 수 있는 조건을 완벽히 가지고 있다고 할 수 있는 것이다.

직업

▶소환사(召喚士) - 종족으로써 한계가 보이는 몰락직전의 일족

환계에서 '이 세계엔 없는 자'들을 소환하는 것이 소환사이다. 소환사는 소환마법을 외움과 동시에, 기본적인 흑마법, 백마법을 배워둘 필요가 있어, 다른 마법도 사용할 수 있다.

현재, 속세를 싫어하는 소환사들은 환계에서 제일 가깝다고 말해지는 미스트에 살고 있다. 각지에 퍼져있는 소수 소환사들도 있지만, 그들은 혈통이 섞여 능력이 낮다. 미스트의 소환사들은 혈족결혼을 계속했기 때문에, 점점 수명이 줄어들어 종족의 존재에 위험을 받고 있다. 아무래도 소환사의 미래는 밝지 못한 것 같다.

특수 커맨드

이름	효과
백마법(しろまほう)	백마법을 사용한다. 성인이 되면 없어진다
흑마법(くろまほう)	흑마법을 사용한다
소환(しょうかん)	소환수를 불러내는 소환마법을 사용한다

길버트 크리스 폰 뮤어 (ギルバート クリス フォン ミューア)

길버트는 담시안의 왕위계승 제1왕자. 7대째에 해당한다. 긴 시간동안 평화로운 생활에 젖어있던 왕족의 풍습 때문에 길버트도 조용한 성격으로 자라났다. 담시안 왕자에 있어서 필요한 것은, 언어의 재능과 상업의 재능이다. 그 점에서 길버트는 언어의 재능에는 뛰어나 국민들에게 인기를 얻고 있다. 하지만 또 하나의 자질인 상업의 재능에는 그렇다할 특징을 보이지 않았다. 재능이 없다고 하기보다는, 그의 흥미가 미치지 못하였을 뿐이다. 이 때문에 현재 담시안 왕도 고민을 안고 있다.

음유시인의 피를 짙게 전승받은 길버트는 신분이나 돈 등의 속세를 싫어해, 각국을 방랑하며 돌아다니고 있다.

▶성별: 남	▶나이: 24세
▶신장: 174cm	▶체중: 51kg
▶출신지: 담시안	▶왼손잡이

직업

▶왕족(王族) - 상인이기도 하고 음유시인이기도한 왕가의 일족

상업국가 담시안은 상인이었던 초대 길버트가 건국한 나라이다. 그가 왕이 된 것은, 상업적 재능에 의한 것이 많았지만, 그것 뿐만은 아니었다. 어느 날 밤, 사막에 살고있던 샌드웜이 돌연 습격해온 적이 있었다. 그때 그가 하프를 연주하여 쫓아낸 적이 있었던 것이다. 길버트의 혈통에는 상인과 음유시인이 섞여 있었다. 그후 대대로 그 혈통은 전승되고 있다.

특수 커맨드

이름	효과
노래하다(うたう)	하프를 연주하며 노래를 불러 적에게 여러가지 이상상태 공격
숨다(かくれる)	잠깐동안 전장에서 숨는다
약(くすり)	손에 잡은 포션을 아군 전체에게 사용한다

PlayStation

시드 폴렌디나(シド ホレンディーナ)

▶성별: 남 ▶나이: 54세 ▶신장: 159cm ▶체중: 67kg ▶출신지: 바론 ▶오른손잡이

비공정의 개발자. 오래 전부터 하늘을 날고싶다는 욕망이 커서, 바론에 전해지는 고대문을 해독하여 고대의 기술인 '부유술'을 획득하였다. 그것을 그의 항공이론에 조합시켜 비공정이라는 형태로 만든 것이다. 그는 순수한 장인 타입으로 삐뚤어진 일을 싫어한다. 비공정이 군사적으로 이용되는 것에도 사실 반감을 가지고 있지만, 현재 국왕의 명령에 따라 비공정 정비대의 대장을 맡고있다.

과거 부인을 잃고, 지금은 외동딸과 함께 살고 있다. 세실을 귀여워하여, 그가 어릴 적부터 개발중의 비공정에 태우곤 하였다.

직업

▶기사(技師) - 창출해 낸다는 쾌감에 인생을 지배당한 사람들

바론 비공정단 직속의 보수부대, 비공정 정비대에 소속된 것이 바로 기사들이다. 비공정단은 시드가 개발한 비공정의 조작기술을 습득한 사람만이 들어갈 수 있는 초 엘리트 집단이다. 현재로선 바론 제일의 권위를 가진 부대인 것이다. 하지만 기사들이라고 하면 역시 장인기질을 가진 자들이 많다. 최전선을 누비는 비공정단의 보좌가 매우 힘들고 고된 일이긴 하지만, 일이 흥미의 연장인 그들에게 있어서는 이것 역시 즐거움이다.

특수 커맨드

이름	효과
조사하다(しらべる)	적의 HP나 약점 등을 알아낼 수 있다

엣지 "에드워드 제랄다인"(エッジ "エドワード ジェランダイン")

▶성별: 남 ▶나이: 26세 ▶신장: 175cm
▶체중: 51kg ▶출신지: 에브라나 ▶양손잡이

에브라나의 왕자. 국왕에 있어서는 외동아들이기 때문에, 왕위계승권이 있는 것은 엣지 뿐이다. 왕은 엣지를 눈에 넣어도 아프지 않을 정도로 아끼지만, 엣지는 활동적인 성격이라 울타리에 갇혀있는 것을 매우 싫어했다. 게다가 격정적인 면이 있어 입이 거칠며 지기 싫어한다. 이건 왕가에 있어서는 꽤 파격적인 성격이지만, 사실 부드러운 성격을 숨기기 위한 수단인 듯 하다.

정의감이 강하고, 강한 것에 굴하지 않는 정신이 서민들에게 매우 큰 인기를 모으고 있으며, 왕으로써의 소질은 충분히 겸비하고 있지만 외견상으로는 그렇지 못하다.

직업

▶닌자(忍者) - 인술과 검술을 동시에 사용하는 자들

먼 섬나라 에브라나에는 섬나라 특성의 문화가 번영하고 있다. 문화는 세계각국과는 전혀 이질적인 발전형태를 취하고 있다. 그러던 중 마법을 닮은 인술이 생겨났다. 이 인술을 자유자재로 사용할 수 있는 존재가 바로 닌자이다.

그들은 인술뿐만 아닌 독특한 검술도 가지고 있다.

특수 커맨드

이름	효과
던지다(なげる)	수리검 등의 무기를 명중력 100%로 던진다
훔치다(ぬすむ)	적이 가지고 있는 아이템을 훔쳐낸다
인술(にんじゅつ)	닌자 특유의 인술을 사용할 수 있다

테라(テラ)

▶성별: 남 ▶나이: 60세 ▶신장: 177cm
▶체중: 48kg ▶출신지: 미시디아 ▶오른손잡이

변경의 마을 카이포에 사는 노마도사. 젊을 때에는 미시디아에 살았던, 명성 높은 현자이다. 그는 재능에 의해 차례차례로 고대마법의 봉인을 풀어나간다. 하지만, 어느 날 자신의 허용범위를 넘어버린 마법이 폭주하여, 많은 마도사들이 다치고 만다. 테라는 반성의 의미로 미시디아를 떠났다. 결국 변경의 마을에서 보통 여성과 결혼하여, 외동딸 '안나'를 낳게 된다. 부인이 일찍 세상을 떠났기 때문에, 안나에게 쏟은 애정은 엄청난 것이었다. 현재 늙었기 때문에 익혔던 마법의 대부분을 잃고 말았다. 또한, 딸 안나는 마도사의 소질이 전혀 보이지 않아 일반인으로 평화로운 세월을 보내고 있다.

직업

▶현자(賢者) - 고대마법 체득방법을 재현하여 얻은 사람들

고대의 미시디아의 마도사들은 자신들의 힘으로 마법을 개발, 체득해 나갔다. 마법의 개발은 점점 불타올라, 몇 명인가 자신만의 힘을 표시하기 위해 마법을 사용하는 자들이 나타났다. 그것은 많은 마도사들에게 해를 입혀, 대현자의 손에 의해 마법이 봉인되어버리고 말았다. 요즘의 마도사는 수업을 계속하여, 고대의 대현자로부터 흑마법이나 백마법을 부여받는 식으로 되어 있다.

하지만 그 중에는 모든 마법을 손에 넣은 자들이 있어, 그들을 총칭하여 현자라 부른다.

특수 커맨드

이름	효과
백마법(しろまほう)	백마법을 사용할 수 있다
흑마법(くろまほう)	흑마법을 사용할 수 있다
생각하다(おもいだす)	잊어버린 옛 고급마법을 생각해 낸다

파롬&포롬(パロム&ポロム)

(파롬) ▶성별: 남 ▶나이: 5세 ▶신장: 94cm ▶체중: 22kg ▶출신지: 미시디아 ▶왼손잡이

(포롬) ▶성별: 여 ▶나이: 5세 ▶신장: 93cm ▶체중: 19kg ▶출신지: 미시디아 ▶오른손잡이

마법은 과거에 대현자에게 봉인되었기 때문에 자력으로 깨우친다는 것은 매우 힘든 것이다. 하지만 파롬과 포롬은 어릴 적부터, 차례차례 마법을 알아가게 되었다. 그것은 사라진 고대의 마도사들과 같았다. 양친도 어린아이들에게 놀람을 금치 못하여, 장로에게 보내는 것을 결정하게 되었다. 그러나 파롬은 건방짐의 극치를 달리는 말썽꾸러기. 장로도 말썽에 대해서는 항상 벌을 주며 매일을 보내고 있다. 포롬은 누나같은 침착한 성격을 가지고 있어, 파롬을 혼내주는 역할을 하고 있다.

하지만 둘 다 마법의 실력은 엄청나게 잠재되어 있다.

직업

▶흑마도사(黒魔道士) - 지성과 기능으로 대기중의 살상능력을 이용한 공격적 마도사

자신의 지식에 의해 주변에 있는 원소를 압축하여 상대를 살상하는 파워를 분출시키는 것이 흑마법이다. 흑마도사는 지식양도 풍부하고 지성이 높다. 습득하기 위해서는 엄청난 공부를 해야 하며 당연 실전에 의해 지식을 높일 수도 있다.

▶백마도사(白魔道士) - 움직임 없는 마음, 더럽혀지지 않은 정신을 파워로써 발휘하는 마도사

마법으로써의 근원은 백, 흑마법 모두 변함없지만, 그것을 자신들의 정신력에 의해 선으로 전화시키는 것이 백마법이다. 사용해 내기 위해서는 우선 정신력을 강화시켜나갈 필요가 있다. 하지만 그 중에는 태어날 때부터, 그 정신력을 가진 자들도 있다.

특수 커맨드 - 파롬

이름	효과
흑마법(くろまほう)	흑마법을 사용할 수 있다
합동공격(ふたりがけ)	포롬과 함께 합동마법을 사용해 낸다
힘내다(つよがる)	일시적으로 지력을 높인다

특수 커맨드 - 포롬

이름	효과
백마법(しろまほう)	백마법을 사용할 수 있다
합동공격(ふたりがけ)	파롬과 함께 합동마법을 사용해 낸다
거짓울음(うそなき)	적을 놀라게 해서 쉽게 도망갈 수 있다

후스야(フースーヤ)

▶성별: 남 ▶나이: ?세 ▶신장: ?cm ▶체중: ?kg ▶출신지: 달 ▶오른손잡이

달의 주민으로 세실의 큰아버지. 사악한 달의 주민 제무스를 감시하고 있는 존재이다. 달의 주민이라는 것과 세실과 고르베자의 큰아버지라는 것 외에는 모든 것이 비밀에 쌓여 있다. 그 실력은 현역 현자급의 마법력을 자랑할 정도이다.

직업

▶달의 주민(月のたみ) - 엄청난 마력을 지니고 달에 살고 있는 존재

화성과 목성 사이에 있는 어떤 별의 문명인들이 별의 위기에 처해 달로 이주하여 살게된 이성인들. 세실들의 세계와는 비교되지 않을 정도의 문명을 가지고 있으며, 비공정 기술이나 기계문명은 모두 이들에게서 배운 것이다. 엄청난 마력과 무력을 지닌 자들이다.

특수 커맨드

이름	효과
정신파(せんしんは)	계속해서 파티 전원의 HP를 회복하지만 자신은 움직일 수 없다

메뉴 명령어

아이템(アイテム)

아이템을 사용하거나 버릴 수 있다. 사용할 때에는 같은 아이템에서 버튼을 두 번 누르면 된다. 하지만 한 번 누른 후 위치를 바꾸고 다시 버튼을 누르면 아이템들의 위치를 바꾸는 것이다. 'せいとん'을 사용하면 아이템들을 정돈할 수 있다. 버튼을 한 번 누른 후, 맨 아래에 있는 쓰레기통에서 누르면 아이템을 버릴 수 있다.

장비(そうび)

무기나 방어구를 장비할 수 있다. 위에서부터 오른손(みぎて), 왼손(ひだりて), 머리(あたま), 몸(からだ), 팔(うで)의 5가지이며, 왼쪽에 표시되는 것은 공격력, 방어력, 마법방어력이다. 사용하는 손에 무기를 장비하는 것이 반대쪽 손보다 공격력이 높으므로 항상, 사용손을 체크해 가면서 무기를 장비시키자.

リディア しょうかんし
LEVEL 16
HP 225/ 225
MP 105/ 110
セシル あんこくきし
LEVEL 18
HP 360/ 365
MP 0/ 0
ローザ しろまどうし
LEVEL 10
HP 121/ 150
MP 80/ 80
ギルバート おうぞく
LEVEL 14
HP 137/ 173
MP 0/ 0

アイテム
まほう
そうび
ステータス
ならびかえ
たいけい
コンフィグ
セーブ

TIME 3:23
15965 ギル

마법(まほう)

필드에서 쓸 수 있는 마법을 사용할 수 있다. 마법의 효과를 전원에게 할 경우 십자키의 왼쪽이나 오른쪽을 누르면 된다. 마법 역시 두 번 눌러야 사용되며, 아이템처럼 마법의 위치를 바꿀 수 있다.

PlayStation

스테이터스(ステータス)

각 캐릭터의 상태화면을 볼 수 있다. 화면 왼쪽 위에는 이름, 직업, 레벨, HP, MP, 사용손이 표시되며 오른쪽 위에는 경험치가 표시된다. 아래에 표시되는 수치는 각 능력치이며 다음과 같다.

힘(ちから)	공격력에 관여하는 파라미터.
민첩성(すばやさ)	공격의 빠르기에 관여하는 파라미터.
체력(たいりょく)	최대HP의 크기에 관여하는 파라미터.
지성(ちせい)	흑마법의 위력에 관여하는 파라미터.
정신(せいしん)	백마법의 위력에 관여하는 파라미터.
공격(こうげき)	공격력을 뜻하는 파라미터.
명중률(めいちゅうりつ)	공격의 명중률을 뜻하는 파라미터.
방어(ぼうぎょ)	받는 데미지에 관여하는 파라미터.
회피율(かいひりつ)	공격을 피하는 확률에 관여하는 파라미터.
마법방어(まほうぼうぎょ)	마법으로부터 받는 데미지에 관여하는 파라미터.
마법회피율(まほうかいひりつ)	마법 공격을 피하는 확률에 관여하는 파라미터.

대형(たいけい)

캐릭터들의 전, 후열을 바꿀 수 있다. 대형의 교환은 한 캐릭터씩 하는 것이 아니라 5명의 대형을 모두 바꾸는 것이다. 제대로 사용하기 위해서는 순서바꿈과 병용하여 사용하여야 한다

순서바꿈(ならびかえ)

캐릭터간의 순서를 바꿀 수 있다. 버튼을 한 번 눌러 캐릭터를 결정한 후, 움직이고 싶은 곳에 커서를 맞추고 버튼을 다시 한번 누르면 된다.

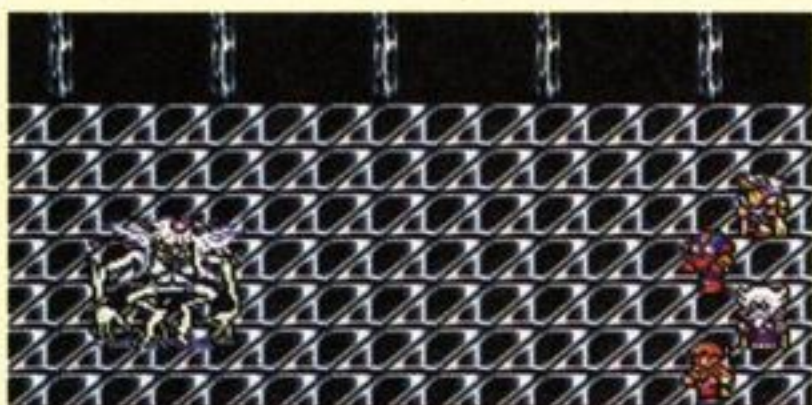
컨피그(コンフィグ)

여러가지 설정을 바꿀 수 있다.

배틀모드(バトルモード)	배틀모드를 웨이트(ウエイト)나 액티브(アクティブ)중 고를 수 있다.
배틀스피드(バトルスピード)	배틀스피드를 1에서 6까지 바꿀 수 있으며 1이 제일 빠르다.
배틀메세지(バトルメッセージ)	전투중 메시지의 스피드를 1에서 6까지 바꿀 수 있다.
사운드(サウンド)	게임중 사운드를 모노나 스테레오로 바꿀 수 있다.
컨트롤러(コントローラー)	키 배치를 바꾸거나 전투를 2인용으로 할 수 있다.
커서위치(カーソルいち)	커서의 위치를 기억시키거나 그냥 둔다.
윈도우칼라(ウインドカラー)	배경색을 조절한다.

세이브(セーブ)

세이브 가능 지역에서 세이브를 할 수 있다. 세이브는 기본적으로 필드에서 가능하지만, 던전 내의 세이브포인트에서도 세이브가 가능하다.

배틀 시스템

ATB(Active Time Battle) 시스템

턴제를 없애고 시간의 흐름을 넣은 획기적인 배틀 시스템. 4에서 시작되어 7까지도 사용되고 있는 시스템이다. 기본적으로는 적의 시간과 우리편의 시간이 동시에 흐르며, 마법을 고르거나 아이템을 고르기 위해 윈도우를 열어 놓았을 때도 시간이 흘러 적은 계속해서 공격하게 된다. 하지만 7과 다른 점이 있다면 커맨드에 따른 시간이 정해져 있다는 것이다. 7에서는 리미트기를 제외한 나머지 커맨드나 마법을 사용해도, 같은 시간을 소모하며 순서대로 진행되지만, 4의 경우 마법이나 커맨드에 따라 소모시간이 다르다. 예를 들어 카인의 점프의 경우 하늘로 올라간 뒤 시간이 흐른 후 공격하기 때문에 보통공격보다 시간이 많이 걸린다. 또한 메테오나 아스필 같은 흑마법은 다른 캐릭터가 2~3회 행동할 동안 주문을 외워야 하기 때문에 많은 시간을 소모한다. 컨피그의 배틀모드를 웨이트로 해두면 아이템이나 마법을 고를 때에는 시간이 흐르지 않아 쉬운 전투를 치를 수 있다. 하지만 그만큼 긴장감이 떨어진다는 단점도 있다.

배틀커맨드

싸우다(たたかう)	손에든 무기로 적을 공격한다. 무기가 없을 때 맨손으로 공격하게 된다.
마법(まほう)	마법을 사용한다. 범위를 조정할 때에는 커서를 왼쪽이나 오른쪽으로 계속 누르면 된다.
아이템(アイテム)	아이템을 사용한다. 맨 위에서 위로 한 번 더 누르면 무기도 바꿀 수 있다
체인지(チェンジ)	버튼을 왼쪽으로 누르면 나타나는 커맨드. 전, 후열을 바꾼다.
방어(ぼうぎょ)	버튼을 오른쪽으로 누르면 나타나는 커맨드. 다음 턴까지 방어력이 높아진다.
포즈(ポーズ)	스타트 버튼을 누르면 전투중 일시정지할 수 있다.
도망(にげる)	R, L버튼을 동시에 누르면 도망칠 수 있다.

적의 출현패턴

기습(ふいうち)	일정시간동안 적들의 공격이 계속된다.
선제공격(せんせいこうげき)	일정시간동안 우리편만 공격한다.
백어택(バックアタック)	적이 뒤에서 기습해 전열이 뒤바뀐다.

전투중에 걸릴 수 있는 이상상태

전투중에 적의 마법이나 특수공격 등에 의해 걸리게 되는 이상상태. 전투후 자동으로 회복되는 것과 그렇지 않은 것의 두 종류가 있다.

▶전투 후에도 회복되지 않음

전투불능(せんとうふのう)	HP가 0이 되어 전투에 참가하지 못한다. 자연 회복된다.
석화(せきか)	돌이 되어 전투에 참가하지 못한다. 자도 회복되지 않는다.
개구리(かえる)	개구리가 되어 마법과 육체공격을 모두 하지 못하게 된다.
소인(こびと)	소인이되어 마법밖에 사용하지 못하게 된다.
돼지(ぶた)	돼지가 되어 마법을 사용하지 못하게 된다.

침묵(ちんもく)	입을 열지 못하여 마법을 사용하지 못하게 된다.
암흑(くらやみ)	눈이 나빠져 명중률이 떨어진다.
독(どく)	HP가 점점 떨어져 간다.

▶전투후 회복

마비(まひ)	몸이 마비되어 움직이지 못하게 된다.
잠(ねむり)	잠에 빠져 행동하지 못하게 된다. 데미지를 받아도 회복된다.

혼란(こんらん)	적의 편이 되어 우리편을 공격한다. 데미지를 받아도 회복된다.
바사크(バサーク)	광전사가 되어 보통공격만 한다. 공격력은 상승된다.
헤이스트(ヘイスト)	움직임이 빨라진다. 시간이 지나면 회복된다.
슬로우(スロウ)	움직임이 느려진다. 시간이 지나면 회복된다.
스톱(ストップ)	움직임이 봉쇄된다. 시간이 지나면 회복된다.

마법 리스트

백마법

▶인명을 구하는 치료, 회복의 마법

선의 방향으로 발달된 백마법에는 강한 마음이 필요하다. 어떤 쾌락의 유혹에도 넘어가지 않고, 정신력이 강하면 강할수록 위력이 증가된다.

마법명	효과	소모MP
케알	HP 회복(소), 언데드 몬스터에 피해	3
케알라	HP 회복(중), 언데드 몬스터에 피해	9
케알다	HP 회복(대), 언데드 몬스터에 피해	18
케알가	HP 완전회복, 언데드 몬스터에 피해	40
레이즈	전투불능 회복(HP 소량회복), 언데드 몬스터 HP 50% 감소	8
아레이즈	전투불능 회복(HP 완전회복)	52
에스나	상태이상 회복	20
텔레포	전투, 던전에서 탈출	10
브링	분신을 만들어 물리공격을 무효화	8
리플레크	마법을 4회 반사	30
프로테스	물리방어력 상승	9
셸	마법방어력 상승	10

마법명	효과	소모MP
헤이스트	속도 상승	25
슬로	속도 저하	14
미니멈	미니멈 상태로 만듦	6
라이브러	HP, 약점 등을 알아냄	1
사이트로	하늘을 날아 지형을 관찰, 지도를 봄	2
디스펠	마법효과 무효화	12
홀드	움직임을 봉쇄	5
버서크	버서크 상태로 만듦	18
사이레스	마법 봉쇄	6
컨퓨	혼란 상태로 만듦	10
레비테트	하늘을 날아오름, 퀘이크 무효화	8
홀리	성스러운 힘을 한 곳에 집중시켜 공격	46

흑마법

▶보기에는 화려한, 그러나 무서운 살상력

자연계에 대한 지식을 심도깊게 익혀, 보다 위력을 증가시키는 마법이 바로 흑마법이다. 간단한 수준의 마법은 대부분의 사람들이 사용할 수 있지만, 좀더 궁극 마법은 상당한 지성이 필요할 것이다.

마법명	효과	소모MP
파이어	기온을 상승시켜 불태움, 화염공격	5
파이라	파이어 4배의 위력을 가진 화염공격	15
파이가	파이어 16배의 위력을 가진 최강 화염공격	30
블리자드	기온을 하강시켜 냉각시킴, 냉기공격	5
블리자라	블리자드 4배의 위력을 가진 냉기공격	15
블리자가	블리자드 16배의 위력을 가진 최강 냉기공격	30
썬더	체내에 전기를 발생시켜 공격, 전류공격	5
썬더라	썬더 4배의 위력을 가진 전류공격	15
썬더가	썬더 16배의 위력을 가진 최강 전류공격	30
슬리플	잠재움	12
드레인	적의 HP를 흡수	18
아스필	적의 MP를 흡수	0

마법명	효과	소모MP
포이즌	강한 독을 뿜어냄	2
토드	개구리 상태로 만듦	7
포키	돼지 상태로 만듦	1
스톱	일정시간 목표의 ATB 게이지를 정지	15
데존	바로 이전 층으로 되돌아감	4
데스	일격사	35
브레이크	석화 상태로 만듦	15
토네이도	태풍을 일으켜 빈사 상태로 만듦	25
바이오	체내 세포를 부패시키는 생체공격, HP가 점점 줄어듦	20
퀘이크	지진을 일으켜 땅위의 모든 적을 공격	30
메테오	하늘에서 운석을 불러 모든 적을 공격	99
프레아	대기중의 수소를 융합하여 폭발공격	50

인술

▶흑마법의 성격을 지니고 날카롭게 적을 쓰러뜨린다

'인도'와 마찬가지로, 아주 먼 이국에서부터 넘어온 마법이 발전되어 인술로 전해져 내려온다. 근원은 같은 것이기 때문에, 원리는 같다. 지성을 모아서 에너지로 변환한 후 쓰는 것이다. 실제의 인술을 보면, 현재의 흑마법, 백마법과 매우 닮은 종류의 것을 볼 수 있다.

인술명	효과	소모MP
화둔(かとん)	주변을 불바다로 만들어 적들을 살상시킨다.	
수둔(すいとん)	사방팔방에서 물대포를 불러내 적에게 쏴댄다.	
뢰신(らいじん)	하늘에서 거대한 번개를 불러내 적의 머리를 강타한다.	
그림자묶기(かげしばり)	적의 그림자를 지면에 고정시켜 움직이지 못하게 한다.	

인술명	효과	소모MP
연기구슬(けむりだま)	전투중에 안개를 불러내 적의 눈을 속이고 그사이를 틈타 도주한다.	
분신(ぶんしん)	자신의 몸체를 몇 개로 나눠 적을 교란시킨다.	

PlayStation

합동마법

▶1+1=2?

쌍둥이이자 백마법사인 파롬과 흑마법사인 포롬이 힘을 합치면 새로운 힘을 발휘한다. 최강 마법인 메테오와 프레아를 간략화시킨 이 마법들은 나름대로의 위력을 발휘한다.

마법명	효과	소모MP
쁘띠메테오	메테오의 간략 버전	20
쁘띠프레아	프레아의 간략 버전	10

소환마법

▶다른 세계의 환수를 다루는 무시무시한 마법

환계의 주민을 불러내어 자기 마음대로 조종하는 것이 소환마법이다. 아니, 뜻대로 조종한다는 표현보다 소환사의 능력과 가지고 있는 무기를 이용하여 환계의 주민들을 부른다는 쪽이 올바른 표현일 것이다. 하지만 소환사에게도 위험은 있다. 조금이라도 자신의 능력을 넘어선 환수를 불러내면 그 누구의 명령도 듣지 않고 폭주해버리기 때문이다. 그들을 능숙히 다루기 위해서는 그들의 본질을 이해하는 것이 우선이다.

고블린(コブリン)
고블린펀치
소모MP: 1 | 속성: 물리
고블린이 나타나 적 하나를 공격한다

봄(ボム)
자폭
소모MP: 10 | 속성: 무
봄이 자폭하여 적에게 데미지를 입힌다

코카트리스(コカトリス)
석화 부리
소모MP: 15 | 속성: 무
적 하나를 석화시킨다

마인드프레아(マインドフレア)
마인드 블래스터, 블래스터
소모MP: 18 | 속성: 무
적 하나에 정신적인 데미지를 기에 피해를 입히며 마비시킨다

초코보(チョコボ)
초코보킥
소모MP: 7 | 속성: 물리
초코보가 나타나 적 하나에게 킥을 날린다

이프리트(イフリート)
지옥의 화염
소모MP: 30 | 속성: 화염
이프리트가 나타나 불태운다

시바(シヴァ)
다이아몬드 더스트
소모MP: 30 | 속성: 냉기
시바가 눈보라를 보낸다

라무우(ラムウ)
징계의 번개
소모MP: 30 | 속성: 번개
라무우가 하늘에서 번개를 내린다

타이탄(タイタン)
대지의 분노
소모MP: 30 | 속성: 땅
타이탄이 지진으로 땅위의 적을 공격한다

드래곤(ドラゴン)
안개의 브레스
소모MP: 20 | 속성: 무
미스트 드래곤이 안개의 브레스를 뿜는다

아수라(アスラ)
아수라
소모MP: 50 | 속성: 회복
아군 전원에게 프로테스or케알다or레이즈의 효과

오딘(オーディーン)
참철검
소모MP: 45 | 속성: 무
전설의 기사가 적들을 두동강낸다

실프(シルフ)
바람의 속삭임
소모MP: 25 | 속성: 회복
적 하나의 HP를 빼앗아 아군전체에게 나눠준다

리바이어선(リヴァイアサン)
대해일
소모MP: 50 | 속성: 물
해룡 리바이어선이 해일을 일으킨다

바하무트(バハムート)
메가프레어
소모MP: 60 | 속성: 무
용왕 바하무트가 핵공격을 뿜어낸다

무기일람

단검

이름	특징	공격력
미스릴 나이프(ミスリルナイフ)	영체에 대하여 공격력이 높다	20
댄싱 대거(ダンシングダガー)	아이템 사용으로 원거리 공격	28
메이지 매셔(メイジマッシャー)	마법사에게 높은 위력을 발휘	35

검

▶암흑검(暗黒剣) – 암흑기사만이 사용할 수 있는 요도(妖刀)

일반적인 검에 다크포스를 주입시켜 만들어낸 마성(魔性)의 검. 다크포스를 몸에 익히지 않은 자가 사용하면 마음을 지배당하여, 무턱대고 사람을 죽이는 광전사가 된다. 간단히 말해 암흑기사만이 취급할 수 있는 비검이다. 최대의 파워를 끌어내기 위해서는 생명력과 검의 힘을 충돌시켜, 외부로 다크포스를 방출해내지 않으면 안 된다. 이 방출되는 다크포스를 이용해 복수의 적에게 상처를 주게 되는 것이다.

이름	특징	공격력
암흑의 검(あんごくのつるぎ)	암흑기사의 전용검	10
섀도우 블레이드(シャドーブレイド)	암흑기사의 전용검	20
데스 브링거(デスブリンガー)	암흑기사의 전용검, 가끔씩 즉사효과	40
고대의 검(こだいのつるぎ)	주문의 상태이상 공격을 추가한다	35
전설의 검(でんせつのつるぎ)	빛의 속성을 지닌 검	40
블러드 소드(ブラッドソード)	드레인의 추과효과를 가지고 있는 검	44
미스릴 소드(ミスリルソード)	영체에 대한 공격력이 높다	50
수면의 검(ねむりのつるぎ)	잠의 상태이상 공격을 추가, 아이템 사용으로 스리플	55
프레임 소드(フレイムソード)	화염의 속성을 지닌 검	65
아이스 브랜드(アイスブランド)	얼음의 속성을 지닌 검	75
브레이크 블레이드(ブレイクブレイド)	석화의 상태이상 공격을 추가한다	77
어벤저(アヴェンジャー)	양손장비용 검, 장비하면 버서커 상태가 된다	80
빛의 검(ひかりのつるぎ)	빛의 속성을 지닌 검	99
디펜더(ディフェンダー)	방어력을 올려주는 방어용 검, 아이템 사용으로 프로테스	105
엑스칼리버(エクスカリバー)	빛의 속성을 지닌 검	160
라그나로크(ラグナロク)	빛의 속성을 지닌 최강검	200
아기돼지의 죽도(こぶたのちくとう)	?	?

도

▶에브라나 문화를 보여주는 독특한 검

고대, 근접했던 나라에서 애용하던 검이 에브라나에 전해져, 독자적인 발전을 거쳐 '인도'로 발전해 갔다. 조그만 것까지 신경쓰는 에브라나의 국민성처럼 인도는 정밀하게 계산되어 제작된다. 최근 분석된 것에 따르면 그 정밀도는 어떤 나라의 검보다도 뛰어나다고 한다. 다만 사용할 때의 특징에 의해 닌자가 아니면 취급하지 못한다.

이름	특징	공격력
쿠나이(くない)	별다른 특징은 없다	25
아수라(あしゅら)	별다른 특징은 없다	32
코테츠(こてつ)	별다른 특징은 없다	40
키쿠이치몬지(きくいちもんじ)	별다른 특징은 없다	50
무라사메(むらさめ)	아이템 사용으로 프로테스	56
마사무네(まさむね)	아이템 사용으로 헤이스트	65

손톱

▶몽크승이 고안해낸 속성부가용 무기

육체자체를 무기로 하는 몽크승에게 다른 무기는 필요치 않다. 하지만, 육체만으로는 어떤 몬스터에게든 똑같은 데미지만 줄 수 있다. 거기서 고안된 것이 바로 손톱. 손톱에 마법을 걸어둔다면 공격할 때 여러 속성을 부여할 수 있는 것이다. 또한, 착용감이 좋은 손톱은 명중률 상승의 효과도 있다.

이름	특징	공격력
천둥의 손톱(いかずちのつめ)	번개의 속성을 지닌 손톱	0
얼음의 손톱(こおりのつめ)	냉기의 속성을 지닌 손톱	0
화염의 손톱(ほのおのつめ)	불의 속성을 지닌 손톱	0
요정의 손톱(ようせいのつめ)	혼란의 상태이상 공격을 추가한다	0
지옥의 손톱(じごくのつめ)	즉사의 추가효과를 가지고 있다	1
고양이 발톱(ねこのつめ)	민첩성이 상승되는 명중률 최고의 손톱	2

지팡이

▶지팡이(杖)류 – 타격용으로도 쓸 수 있는 정신적 무기

주로 제례를 행하는 심벌로써 사용되었다. 물론 이것으로 때리는 것이 목적이 아닌, 여러가지 부여된 의식으로 공격 패턴을 변화시키거나, 소환된 정령들을 컨트롤하는 것이 목적이다. 당연히 힘이 강한 캐릭터가 장비하는 것이 아니고 마법계, 그것도 백마법사계의 캐릭터가 장비하는 것에서 더 좋은 효과를 볼 수 있다. 지팡이는 검 등과는 달리, 아무리 싼 것이라도 의식이 부여되어 있다. 신에게 제전을 행하는 것이기 때문에, 그 의식은 반드시 백마법에 관한 것이다. 정신의 파동을 높여 기도한다면, 지팡이 끝에서 백마법이 방출될 것이다.

▶로드(ロッド)류 – 제작자에 의해 봉인된 마법으로 공격할 수 있다

마법을 봉인한 봉이 로드이며, 거의 대부분이 목제로 되어있다. 왜냐하면 나무는 마법을 봉인하기에 알맞은 성질을 가지고 있기 때문이다. 특히 몇 천년의 수명을 가진 나무는 나무자체가 마력을 증폭하여 마법효과를 증강시킨다. 이것으로 적을 때려도, 치명적 상처를 입힐 수는 없을 것이다. 로드는 지팡이와 같이, 마법을 봉인해 둔 무기로써, 사용함에 따라 흑마법을 발동할 수 있다.

이름	특징	공격력
지팡이(つえ)	아이템 사용으로 독 치료	3
치료의 지팡이(いやしのつえ)	아이템 사용으로 아군 전원에게 케알	8
미스릴의 지팡이(ミスリルのつえ)	아이템 사용으로 마비, 잠, 혼란, 버서크 치료	12
변화의 지팡이(へんかのつえ)	아이템 사용으로 포키	15
힘의 지팡이(ちからのつえ)	아이템 사용으로 버서크	30
파동의 지팡이(はどうのつえ)	아이템 사용으로 디스펠	36
현자의 지팡이(けんじゃのつえ)	아이템 사용으로 레이즈	48
룬의 지팡이(ルーンのつえ)	아이템 사용으로 사이레스	52
로드(ロッド)	아이템 사용으로 에너지볼트	3
아이스 로드(アイスロッド)	아이템 사용으로 블리자드	5
플레임 로드(フレイムロッド)	아이템 사용으로 파이어	7
썬더 로드(サンダーロッド)	아이템 사용으로 썬더	10
리리스의 로드(リリスのロッド)	아이템 사용으로 아스필	13
요정의 로드(ようせいのロッド)	아이템 사용으로 컨퓨	30
별똥별 로드(ほしくずのロッド)	아이템 사용으로 쁘띠 메테오	45

PlayStation

창

▶명예높은 용기사들만이 취급할 수 있는 공중전용 무기

몸체가 길기 때문에 일반병사는 다룰 수 없는, 용기사가 애용하는 정통파 무기이다. 사실 용기사는 창뿐만 아니라 검이나 도끼 등의 여러 무기를 취급한다. 하지만, 용에 올라타서 싸우거나, 공중에서 접근하는 전법에서 오는 특성 때문에 창을 주로 사용하게 된다. 또 용기사밖에 사용하지 못한다는 것은 일반인들이 그들에게 매료되는 이유 중 하나인 것이다.

이름	특징	공격력
스피어(スピア)	하늘을 나는 적에게 강하다	9
윈드 스피어(ウィンドスピア)	바람의 속성을 지닌 창	55
궁그닐(グングニル)	방어력 상승의 효과를 지님	92
화염의 창(ほのおのやり)	화염의 속성을 지닌 창, 아이템 사용으로 파이라	66
얼음의 창(こおりのやり)	냉기의 속성을 지닌 창, 아이템 사용으로 블리자라	77
블러드 랜스(ブラッドランス)	드레인의 추가효과를 지닌 창	86
비룡의 창(ひりゅうのやり)	드래곤 류에 강한 창	99
홀리 랜스(ホーリーランス)	빛의 속성을 지닌 창, 아이템 사용으로 홀리	109

활과 화살

▶힘이 없는 자라도 취급할 수 있는 가볍고 위력있는 무기

원거리공격이 가능한 무기. 누구라도 사용할 수 있지만 그 취급이 부정확할 경우 명중률이 극단적으로 낮아진다. 활이 사용자를 고른다고 할 정도이니 숙련자라면 문제는 없다. 그리고 화살에는 여러가지 추가효과가 부가되어 있어, 그 효과에 의해 공격력이 증가한다.

이름	특징	공격력
활(ゆみ)	원거리 공격	10
크로스 보우(クロスボウ)	원거리 공격	20
그레이트 보우(グレートボウ)	원거리 공격	30
킬러 보우(キラーボウ)	원거리 공격	40
엘핀 보우(エルフィンボウ)	원거리 공격, 아이템 사용으로 셀	50
여일의 활(よいちのゆみ)	원거리 공격	60
아르테미스의 활(アルテミスのゆみ)	원거리 공격	80
메듀사의 화살(メデューサのや)	석화의 상태이상 공격을 추가한다	1
철화살(てつのや)	별다른 특징은 없다	3
성스러운 화살(せいなるや)	빛의 속성을 지닌 화살	10
화염의 화살(ほのおのや)	화염의 속성을 지닌 화살	15
얼음의 화살(こおりのや)	냉기의 속성을 지닌 화살	15
번개의 화살(いかずちのや)	번개의 속성을 지닌 화살	15
어둠의 화살(やみのや)	암흑의 상태이상 공격을 추가한다	20
독화살(どくや)	독의 상태이상 공격을 추가한다	30
입막음 화살(くちふうじのや)	침묵의 상태이상 공격을 추가한다	35
천사의 화살(てんしのや)	특정의 적에게 강하다	40
여일의 화살(よいちのや)	마법사들에게 강하다	50
알테미스의 화살(アルテミスのや)	빛의 속성을 지닌 화살	70

투기

이름	특징	공격력
부메랑(ブーメラン)	원거리 공격	20
언월륜(えんげつりん)	원거리 공격	40
수리검(しゅうりけん)	던지기 전용 무기, 사용후 없어진다	40
풍마수리검(ふうましゅうりけん)	던지기 전용 무기, 사용후 없어진다	80
부엌칼(ほうちょう)	던지기 전용 무기, 사용후 없어진다	255

하프

▶음색으로 정신을 파괴시키는 신비로운 무기

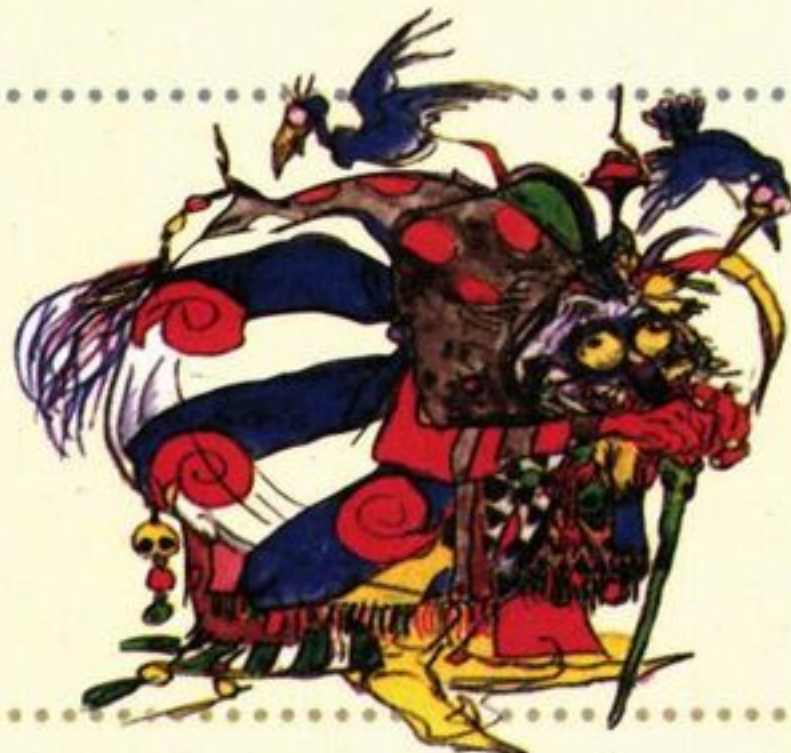
전쟁을 싫어하는 담시안 국민에게 사랑받고 있는 하프는 데미지를 주려는 목적으로 만들어 진 것이 아니다. 공격하여 큰 데미지를 기대할 수 없다는 것이다. 그것보다는 여러가지 소리를 만들어내 전의를 없애는 등의 정신적인 고통을 주는 공격으로써 사용되는 것이다. 다만 공격 때마다 울리기 위해서는 사용자에게 자유로운 공간을 주어야 한다.

이름	특징	공격력
꿈의 하프(ゆめのたてごと)	잠의 상태이상 공격을 추가한다	8
라미아의 하프(ラミアのたてごと)	혼란의 상태이상 공격을 추가한다	18

채찍

▶환수들을 조련했다고 불려지는 지도용 무기

소환해온 자들 중에서도 특별히 강력한 자들은, 지팡이로 제어되지 않고 채찍에 의해 제어된다. 또한, 채찍의 길이에 의해 먼 곳의 공격도 근거리처럼 할 수 있다. 때로는 적을 휘감아 마비시키는 경우도 있다.

이름	특징	공격력
채찍(むち)	마비의 상태이상 공격을 추가한다	20
체인 위프(チェンウィップ)	마비의 상태이상 공격을 추가한다	30
전격 채찍(でんげきむち)	번개의 속성을 가진 채찍	40
파이어 뷰트(ファイアビュート)	불의 속성을 가진 채찍	51
용의수염(りゅうのひげ)	?	55

방어구일람

갑옷계통

이름	특징	방어력
암흑의 갑옷(あんこくのよろい)	암흑기사 전용의 갑옷	5
하데스의 갑옷(ハデスのよろい)	암흑기사 전용의 갑옷	7
데몬즈 아머(デモンスアーマー)	암흑기사 전용의 갑옷	9
아이언 아머(アイアンアーマー)	별다른 특징은 없다	4
기사의 갑옷(ナイトのよろい)	별다른 특징은 없다	11
미스릴 아머(ミスリルアーマー)	영체의 공격에 대한 방어력 상승	13
플레임 메일(フレイムメイル)	냉기계 공격을 반멸한다. 화염에는 역효과	15
아이스 아머(アイスアーマー)	화염의 공격을 반멸한다. 냉기에는 역효과	17
다이아 아머(ダイヤアーマー)	별다른 특징은 없다	19
겐지의 갑옷(げんじのよろい)	마법 등의 특수공격에 강하다	21
드래곤 메일(ドラゴンメイル)	별다른 특징은 없다	23
크리스탈 메일(クリスタルメイル)	별다른 특징은 없다	25
아다만 아머(アダマンアーマー)	민첩성이 크게 저하한다	100

이름	특징	방어력
옷(ふく)	별다른 특징은 없다	1
수인의 옷(しゅうじんのふく)	잠의 상태이상을 막는다	1
가죽옷(かわのふく)	별다른 특징은 없다	2
대지의 옷(だいちのふく)	땅의 공격을 반멸한다	3
권법복(けんぽうふく)	힘을 높여준다	5
사제의 로브(しだいのローブ)	마력을 높여준다	5
검은 로브(くろのローブ)	흑마법에 강하다	8
빛의 로브(ひかりのローブ)	암흑 공격에 강하다	12
흑 대도복(くろおびどうぎ)	힘이 대폭 상승한다	11
힘나는 옷(ちからだすき)	힘을 높여준다	15
흰 로브(しろのローブ)	마법 공격에 강하다	18
흑장속(くろしょうぞく)	가벼워서 민첩성이 높아진다	24
미네르바 비스체(ミネルバビスチェ)	마법 등의 특수공격을 반멸	28

방패계통

이름	특징	방어력
암흑의 방패(あんこくのたて)	암흑기사 전용의 방패	22
데몬즈 실드(デモンズシールド)	암흑기사 전용의 방패	24
아이언 실드(アイアンシールド)	별다른 특징은 없다	20
빛의 방패(ひかりのたて)	시체 등의 적의 공격에 강하다	24
미스릴 실드(ミスリルシールド)	영체의 공격에 대한 방어력 상승	26
플레임 실드(フレイムシールド)	냉기 공격에 강하다. 불의 공격에는 역효과	28

이름	특징	방어력
아이스 실드(アイスシールド)	불의 공격에 강하다. 냉기 공격에는 역효과	30
다이아 실드(ダイヤシールド)	별다른 특징은 없다	32
이지스의 방패(イージスのたて)	아수라에게 강하다	34
겐지의 방패(げんじのたて)	별다른 특징은 없다	36
드래곤 실드(ドラゴンシールド)	적의 특수공격에 강하다	38
크리스탈 방패(クリスタルのたて)	적의 특수공격에 강하다	40

투구계통

이름	특징	방어력
암흑의 투구(あんこくのかぶと)	암흑기사 전용의 투구	4
하데스의 투구(ハデスのかぶと)	암흑기사 전용의 투구	5
데몬즈 헬멧(デモンズヘルム)	암흑기사 전용의 투구	6
아이언 헬멧(アイアンヘルム)	별다른 특징은 없다	3
빛의 투구(ひかりのかぶと)	어둠의 공격에 강하다	7
미스릴 헬멧(ミスリルヘルム)	영체의 공격에 대한 방어력 상승	8
다이아의 투구(ダイヤのかぶと)	별다른 특징은 없다	9
겐지의 투구(げんじのかぶと)	별다른 특징은 없다	10
드래곤 헬멧(ドラゴンヘルム)	별다른 특징은 없다	11
크리스탈 헬멧(クリスタルヘルム)	별다른 특징은 없다	12

이름	특징	방어력
가죽 모자(かわのぼうし)	별다른 특징은 없다	1
꽈배기머리띠(ねじりはちまき)	힘이 약간 상승한다	1
깃털모자(はねつきぼうし)	별다른 특징은 없다	2
그린 베레모(グリーンベレー)	민첩성 상승	2
삼각모자(さんかくぼうし)	지력이 약간 상승한다	3
사제의 모자(しだいのぼうし)	지력이 약간 상승한다	5
금의 머리장식(きんおかみかざり)	마법방어가 대폭 상승	7
흑두건(くろずきん)	민첩성 상승	7
리본(リボン)	마법 등의 특수공격을 반멸	9
유리 마스크(ガラスのマスク)	?	30

장갑계통

이름	특징	방어력
암흑의 장갑(あんこくのこて)	암흑기사 전용의 장갑	2
하데스의 장갑(ハデスのこて)	암흑기사 전용의 장갑	3
악마의 장갑(あくまのこて)	암흑기사 전용의 장갑	4
철의 장갑(てつのこて)	별다른 특징은 없다	2
파워 리스트(パワーリスト)	힘이 상승한다	2
건틀렛(ガントレット)	힘이 상승한다	5
미스릴의 장갑(ミスリルのこて)	영체의 공격에 대한 방어력 상승	6
다이아의 장갑(ダイヤのこて)	별다른 특징은 없다	7
겐지의 장갑(げんじのこて)	마법 공격에 강하다	8
드래곤의 장갑(ドラゴンのこて)	별다른 특징은 없다	9

이름	특징	방어력
크리스탈의 장갑(クリスタルのこて)	별다른 특징은 없다	10
거인의 장갑(きょにんのこて)	물리 공격에 강하다	15
루비의 반지(ルビーのゆびわ)	돼지의 상태이상을 방지	0
철 팔지(てつのうでわ)	별다른 특징은 없다	2
은의 반지(ぎんのゆびわ)	마법 방어력이 상승한다	4
룬의 팔지(ルーンのうでわ)	침묵의 상태이상을 방지	5
다이아 팔지(ダイヤのうでわ)	별다른 특징은 없다	6
수호의 반지(まもりのゆびわ)	별다른 특징은 없다	18
크리스탈 링(クリスタルリング)	별다른 특징은 없다	20
주문의 반지(のろいのゆびわ)	주문의 상태이상을 방지	?

PlayStation

아이템일람

일반아이템

이름	효과	비고
포션(ポーション)	HP 100 정도 회복	필드, 전투
하이포션(ハイポーション)	HP 500 정도 회복	〃
엑스포션(エクスポーション)	HP 1500 정도 회복	〃
에텔(エーテル)	MP 소량 회복	〃
에텔 드라이(エテールドライ)	MP 전부 회복	〃
에릭서(エリクサー)	HP, MP 전부 회복	〃
라스트 에릭서(ラストエリクサー)	전원의 HP, MP 전부 회복	〃
피닉스의 꼬리(フェニックスの尾)	전투불능 회복	〃
해독제(どくけし)	독 상태 치료	〃
금침(きんのはり)	석화 상태 치료	〃
처녀의 키스(おとめのキッス)	개구리 상태 치료	〃
도깨비 방망이(うちでのこづち)	미니멈 상태 치료	〃
다이어트 푸드(ダイエットフード)	포키 상태 치료	〃
안약(めぐすり)	암흑 상태 치료	〃
만능약(ばんのうやく)	모든 상태이상 치료	〃
자명종시계(めざましどけい)	잠 상태 치료	〃
십자가(じゅうじか)	저주 상태 치료	〃
메아리 초(やまびこそう)	침묵 상태 치료	〃
유니콘의 뿔(ユニコーンのつの)	잠, 마비, 혼란, 바사크 회복	〃
흰 이빨(しろいきば)	적 전체에게 드래곤의 콜드 브레스 효과	전투
붉은 이빨(あかいきば)	적 전체에게 드래곤의 파이어 브레스 효과	〃
푸른 이빨(あおいきば)	적 전체에게 드래곤의 썬더 브레스 효과	〃
봄의 조각(ボムのかけら)	마법 파이어와 동일	〃

이름	효과	비고
봄의 오른팔(ボムのみぎうで)	마법 파이라와 동일	〃
봄의 혼(ボムのたましい)	자폭하여 HP만큼 데미지	〃
남극의 바람(なんきょくのかぜ)	마법 블리자드와 동일	〃
북극의 바람(ほっきょくのかぜ)	마법 블리자라와 동일	〃
제우스의 분노(ゼウスのいかり)	마법 썬더와 동일	〃
신들의 분노(かみがみのいかり)	마법 썬더라와 동일	〃
대지의 드럼(だいちのドラム)	마법 퀘이크와 동일	〃
별의 모래(ほしのすな)	마법 메테오와 동일	〃
오의서(おうぎのしょ)	랜덤 소환	〃
쿠알의 수염(クアールのひげ)	마법 데스와 동일	〃
정적의 종(せいじゃくのかね)	마법 사이레스와 동일	〃
뱀파이어의 이빨(バンパイアのきば)	마법 드레인과 동일	〃
리리스의 입맞춤(リリスのくちづけ)	마법 아스필과 동일	〃
거미줄(クモのいと)	마법 슬로우와 동일	〃
동의 모래시계(どうのすなどけい)	잠시동안 적 주위의 시간을 정지	〃
은의 모래시계(ぎんのすなどけい)	어느 정도 적 주위의 시간을 정지	〃
금의 모래시계(きんのすなどけい)	오랫동안 적 주위의 시간을 정지	〃
빛의 커텐(ひかりのカーテン)	전원에게 마법 리플렉	〃
달의 커텐(つきのカーテン)	마법공격과 특수공격을 반사	〃
괴수도감(かいじゅうずかん)	마법 라이브러와 동일	〃
스케이프 돌(スケープドール)	마법 브링과 동일	〃
에르메스의 구두(エルメスのくつ)	마법 헤이스트와 동일	〃
박카스의 술(バッカスのさけ)	마법 바사크와 동일	〃

특수아이템

이름	효과	비고
텐트(テント)	세이브가능 지역에서 전원의 HP, MP 회복	필드
오두막(コテージ)	세이브가능 지역에서 전원의 HP, MP 전량 회복	〃
알람(アラーム)	적을 불러내서 전투	〃
기잘의 피리(ギザールのふえ)	어디서나 뚱보 초코보를 불러냄	〃
기잘의 피리(ギザールのやさい)	뚱보 초코보를 불러냄	〃

이름	효과	비고
금 사과(きんのリンゴ)	최대 HP를 100 상승	〃
은 사과(ぎんのリンゴ)	최대 HP를 50 상승	〃
난쟁이의 빵(こびとのパン)	마법 사이트로의 효과	〃
소마의 물방울(ソマのしずく)	최대 MP를 10 상승	〃
비상구(ひじょうぐち)	마법 텔레포와 동일	던전

게임에 들어가기에 앞서

■적을 해치우고 얻을 수 있는 소환술

일반적인 진행으로는 얻기 힘든 소환술이 네 가지 있다. 이 네 가지의 소환술은 각기 대응하는 적을 없앤 뒤 랜덤으로 떨어트리기 때문에 거의 레어급의 아이템이라고 보아도 무방하다.

소환수 명	떨어뜨리는 적
고블린	고블린, 도모 보이, 고블린 캡, 릴마다
봄	봄, 페이니 봄, 레메디 봄, 다크 그러네이드

소환수 명	떨어뜨리는 적
코카트리스	다이브 이글, 코카트리스
마인드 프레아	마인드 프레아

■아다만 아머 얻는 법

아다만 아머는 엑스칼리버를 얻을 때처럼 약간 번거로운 방법이 필요하다. 우선 위에 말했던 핑크색 꼬리를 얻어야한다. 핑크색 꼬리를 주는 프림 프린세스라는 녀석은 달의 지하계곡의 어떤 방에서만, 게다가 알람으로 불러낼 수 있다.

어쨌든 꼬리를 얻었다면 엑스칼리버를 얻을 때 도움 받았던 수염아저씨에게 가서 꼬리를 넘겨주자. 그러면 아다만 아머를 떡하니 넘겨줄 것이다.

프림 프린세스 인상착의

이 방에서 알람을 쓰자

■적을 해치워야만 얻을 수 있는 아이템

역시 랜덤으로 떨어뜨리는 레어 아이템. 일부러 노리지 않는 이상 모두 얻기는 불가능할 것이다.

아이템 명	떨어뜨리는 적
아르테미스의 활(アルテミスのゆみ)	달의 여신
유리 마스크(ガラスのマスク)	페이즈
거인의 장갑(きょじんのこて)	오거, 바서 오거, 스틸 골렘
크리스탈 링(クリスタルリング)	레드 드래곤
힘나는 옷(ちからだすき)	베히모스
저주의 반지(のろいのゆびわ)	스피릿, 소울, 드림 이블, 벨 페골, 스컬 드래곤, 사우루스 좀비

아이템 명	떨어뜨리는 적
비룡의 창(ひりゅうのやり)	블루 드래곤, 레드 드래곤
핑크색 꼬리(ピンクのしっぽ)	프림 프린세스
브레이크 블레이드(ブレイクブレイド)	흑 도마뱀, 메듀사, 골곤
용의 수염(りゅうのひげ)	블루 드래곤
리리스의 로드(リリスのロッド)	리리스
룬 엑스(ルーンアクス)	거인병, 마인병
룬의 지팡이(ルーンのつえ)	마리오네이터, 소서러, 소환사

스토리 공략

프롤로그

하늘 위를 나는 5대의 비공정. 이것은 최강을 자랑하는 바론 왕국의 비공정대 '붉은 날개'이다. 그리고 그 중앙에는 생각에 잠긴 암흑기사 세실이 있다.

병사: *세실 대장님! 이제 곧 바론에 도착합니다.*
세실: *그래….*
병사: *역시 대장님도….*
병사: *아무리 명령이라고 해도….*
병사: *죄도 없는 사람에게 크리스탈을….*

병사: *자, 순순히 크리스탈을 건네라!*
장로: *도대체 우리가 무슨 일을 했다고 이러는 건가….*
세실: *죽고싶지 않으면 빨리 크리스탈을 넘기시오.*
흑마도사: *그렇게는 못한다.*
세실: *어쩔 수 없군…. 해치워…!*
흑마도사: *우와-앗!*
백마도사: *그만두세요!*
병사: *방해하지맛!*
백마도사: *꺄-악!*
장로: *이 무슨 끔찍한 짓을…. 알았다…. 크리스탈을 넘겨주지….*
병사: *진작 그럴 것이지.*
장로: *이유가 뭔가! 바론 왕이 이런 짓을 할 분이 아닌데…. 어째서 그대들은 이렇게까지 크리스탈에 집착하는 것인가!?*
세실: *….*

세실은 국왕의 명령으로 미시디아란 곳에 가서 그들이 귀중히 여기고 있던 크리스탈을 빼앗아 가는 길이었다.

병사: *우리 붉은날개는 명예 높은 비공정단! 왜 약한 자들을 약탈하는 겁니까!*
세실: *이제 그만!*
병사: *하지만 대장님!*
병사: *무저항의 마도사들을 해치면서까지…!*
세실: *들어라, 모두들! 크리스탈은 우리 바론의 번영을 위해선 반드시 필요하다. 미시디아의 마도사들은 크리스탈의 비밀을 너무 많이 알고있다는 폐하의 판단이시다. 우리들은 바론의 비공정단, 바론의 붉은날개다! 우리에게 있어 폐하의 명령은 절대적인 것이다….*
병사: *대장….*
병사: *대장! 마물이!*
세실: *전원, 전투준비!*

병사: *크윽!*
세실: *괜찮나?*
병사: *아직 남아있습니다!*
세실: *젠장!*
세실: *모두 무사한가?*
병사: *예!*
병사: *하지만 요즘 마물의 수가….*
병사: *확실히 늘었어.*
세실: *무슨 일이… 일어나고 있나?*
병사: *바론에 도착했습니다!*
세실: *좋아, 착륙하라.*

이리하여 붉은날개는 무사히 바론 성에 착륙하였다. 임무를 수행하고 돌아온 세실을 기다리고 있던 것은 근위병대장 베이건이었다.

베이건: *오오! 크리스탈을 손에 넣으셨군요.*
세실: *…하지만 미시디아 사람들은 거의 저항하지 않았다….*
베이건: *무슨 말씀이십니까? 자, 폐하가 기다리고 계십니다.*
베이건: *세실님, 잠시 기다려 주십시오.*

바론 왕에게 혼자 나선 베이건은 말했다.

베이건: *폐하… 송구스럽습니다만, 세실 녀석이 폐하에게 불신을 품고있는 모양입니다.*
바론 왕: *정말이냐? 역시 근위병장, 잘 조사했다. 하지만 크리스탈만 손에 넣으면 되지. 세실을 불러라.*
베이건: *예.*
베이건: *세실님, 폐하가 부르십니다. 들어오십시오.*
바론 왕: *세실, 수고했다. 그런데 크리스탈은?*
세실: *예, 여기에.*
베이건: *진짜인 것 같군요.*
바론 왕: *그런가! 오오, 이 영롱함! 돌아가도 좋다, 세실!*

방을 나서려 하던 세실은 돌연 뒤를 돌아보며 왕을 불렀다.

세실: *폐하!*
바론 왕: *뭐, 뭐냐!*
베이건: *뭐, 뭡니까!*
세실: *폐하는 도대체 무슨 생각이십니까? 모두들 폐하를 불신하고 있습니다!*
바론 왕: *너를 선두로 해서 말이지?*
세실: *…! 결코 그런 일은….*
바론 왕: *내가 아무 것도 모를 거라고 생각하고 있었느냐! 네 녀석이 나에게 불만을 품고 있을 줄은…. 안됐지만 더 이상 너에게 붉은날개를 맡길 수는 없다! 지금부터 비공정부대장의 지위를 박탈한다!*
세실: *폐하!*
바론 왕: *또한 환수토벌의 임무를 주겠다! 미스트 계곡 부근에 환상의 마물인 환수가 출몰하는 것 같다. 그 마물을 물리치고 미스트 마을에 이 '봄의 반지'를 전하는 것이다. 출발은 내일아침이다!*
카인: *기다려주십시오! 세실은 그런….*
바론 왕: *카인, 이 녀석이 걱정된다면 네 녀석도 세실과 함께 가라!*
세실: *폐하!*
바론 왕: *더 이상 말할 것은 없다! 그 반지를 가지고 사라져라!*
세실: *폐하!*

결국 세실과 카인은 방에서 쫓겨나게 된다.

세실: *미안해, 카인 너까지….*
카인: *그 환수란 녀석을 해치우면 폐하도 용서해주실 거야. 다시 붉은날개로 돌아갈 거라고.*
세실: *….*
카인: *걱정하지마. 준비는 나에게 맡기고 오늘밤은 푹 쉬라고.*

PlayStation

방으로 향하던 세실은 계단에서 로자를 만나게 된다.

로자: 세실! 잘됐어. 무사했군요. 갑자기 생긴 임무라 걱정했었어요.
세실: 괜찮아. 우리들이… 무저항의 마도사들을 상대로 상처같은 것을 입을 리 없지….
로자: 세실! 나중에 당신의 방으로 갈게요….
세실: 아아….

다시 방으로 향하던 세실은 양부와 같은 시드를 만난다.

시드: 돌아왔군~ 세실! 로자가 걱정하고 있었다고! 로자를 울리면 내가 용서하지 않을 테니까 말야! 그런데 나의 귀여운 비공정은 무사해? 네 녀석들의 부하는 난폭해서 말야. 뭐야? 축 처진 얼굴하고.
세실: 실은 시드….
시드: 뭐라고? 환수의 토벌에? 너 이외에 붉은날개를 지휘할만한 녀석이 있나! 정말로 폐하는 어떻게 된 거야? 갑자기 신형 비공정을 만들라고 시키던데… 나는 비공정을 살인의 도구같은 걸로 만들고 싶지 않단 말이야! 마을사람들도 이상하게 생각하고 있다고…. 어쨌든 조심해! 어차피 환수따윈 너의 암흑검으로 한 방일 테지만! 난 집으로 돌아가지. 요새 집에 들어오지 않는다고 딸 녀석이 시끄럽거든!

방에 도착한 세실은 침대 위에서 여러가지를 생각해 보았다.

세실: 폐하는… 어떻게 된 거지? 이전엔 나이트로써 명성을 떨친 상냥하고 강한 분이셨는데. 고아나 다름없는 나나 카인을 자신의 아이처럼 길러주셨다. 미시디아의 크리스탈… 무저항의 마을사람들로부터 빼앗아서라도 손에 넣지 않으면 안될 정도의 것이란 말인가…. 명령이라곤 하지만 그런 일은!

밤중.

로자: 세실! 무슨일이 있었죠? 갑자기 미시디아에 갔다고 생각했더니 이번엔 환수토벌에 간다니… 그것도 돌아오자마자 이상해요.
세실: 아니 아무 것도 아냐….
로자: 그렇다면 이쪽을 봐요.
세실: 나는 미시디아에서… 죄 없는 사람들로부터 크리스탈을! 이 암흑기사의 모습과 같이 나의 마음도…!
로자: …당신은 그런 사람이 아니에요.
세실: 나는 폐하의 명령을 거슬리지 못하는 겁쟁이 암흑기사야….
로자: 붉은날개의 세실은 그런 약한 말은 하지 않았어요! 내가 좋아하는 세실은….
로자: 우선은 미스트에 가겠죠? 당신에게 만약 무슨 일이 생긴다면 전….
세실: 걱정할 필요없어. 카인도 함께가니까… 너무 늦었어… 너도 자.
로자: 조심해야 되요…!

세실: 고마워 로자…. 하지만 난 암흑기사. 너와는….

하룻밤이 지나고 토벌의 날이 왔다.

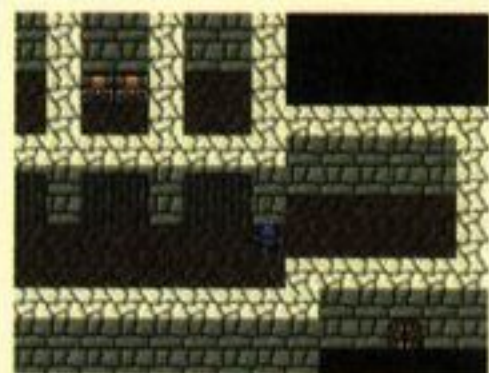
카인: 갈까? 세실!
세실: 기대하고있다고 카인.
카인: 훗. 걱정마. 성을 나서면 바로 바론 마을이 있어. 우선 거기서 준비를 하자.

바론국 비공정단 '붉은날개'의 대장이던 암흑기사 세실은 그 자리를 박탈당하고 용기사단 대장 카인과 함께 변경의 마을 미스트를 향해 안개 자욱히 서있는 계곡을 노리고 바론 성을 뒤로했다.
사람들의 꿈이었던 하늘을 나는 비공정…. 하지만 그 비공정의 기동력은 꿈의 실현을 보임과 동시에 욕망을 비추는 수단까지 되어버렸다.
비공정단 '붉은날개'에 의해 최강의 군사국가가 된 바론 왕국. 어째서 그 거대한 힘을 가진 바론이 크리스탈을 갖고싶어하는지…. 그리고 어째서 마물들이 점점 모습을 드러내고 있는지….
크리스탈은 단지 조용히 그 빛을 발하고 있을 뿐이었다….

바론 성 주변필드의 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
고블린(ゴブリン)	6	19	0	최 약체 몬스터	-	5	28
소드 랫(ソードラット)	30	21	0	공격을 받으면 침을 날림	-	13	66
다이브 이글(ダイブイーグル)	18	21	0	공중 몬스터	원거리 무기	5	40
플로타이 볼(フロータイボール)	20	29	0	혼란시키면 자신에게 데스를 씀	원거리 무기	9	42

바론 성(バロン城)

처음에는 소수의 아이템밖에 획득할 수 없지만 이야기가 진행된 후 모두 얻을 수 있다. 왕의 방에서 나온 후 성의 북서쪽에 있는 세실의 방에 가서 잠을 자면 오프닝이 끝난다.

입수가능 아이템

처녀의 키스, 에텔×5, 에릭서, 에르메스의 구두×2, 금침×2, 소인의 빵, 텐트×3, 동의 모래시계, 하이 포션×2, 박카스의 술×2, 피닉스의 꼬리×3, 포션×3, 유니콘의 뿔×2

바론 마을(バロンの街)

성의 아래에 있는 마을. 처음에는 무기점이 닫혀 있다. 지금은 숨어있는 아이템을 찾는 정도로도 충분하다. 마을을 샅샅이 뒤져 아이템을 모두 찾자.

입수가능 아이템

처녀의 키스, 동의 모래시계, 에텔, 피닉스의 꼬리, 금침×2, 포션×3, 소인의 빵, 안약, 텐트×2

구입가능 무기

이름	가격
썬더 로드	700
회복의 지팡이	480
화염의 손톱	350
얼음의 손톱	450
번개의 손톱	550

구입가능 방어구

이름	가격
꽈배기머리띠	450
권법복	4000
은의 팔찌	650

구입가능 아이템

이름	가격
포션	30
피닉스의 꼬리	100
금침	400
처녀의 키스	60
안약	30
해독제	40
텐트	100
기절의 아체	50

바론 성을 떠난 세실과 카인은 북서쪽에 있는 미스트 계곡을 향해 걸어갔다. 미스트 계곡은 일년 내내 두꺼운 안개가 끼어있는 곳으로 특히 미스트 마을로 가는 길목인 미스트 동굴은 두꺼운 안개로 인하여 겨우 눈앞정도만 보일 정도였다.

미스트 동굴 (ミストの洞窟)

바론 마을 북서쪽에 있는 동굴. 미스트 마을로 가기위해 통과해야 하는 곳으로 첫 번째 던전이다. 이곳에 올 때는 걸어와도 되지만 마을 남서쪽의 숲에서 초코보를 잡아타고 와도 된다. 동굴은 아주 간단하게 구성되어 있으며, 적들도 매우 쉽다. 출구에서는 미스트 드래곤과 싸울 수 있다.

입수가능 아이템

텐트, 포션×2, 안약

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
인섹터스(インセクタス)	28	20	1	마법공격을 하면 아스필을 사용	-	8	49

카인과 세실이 동굴에 들어서자 안개 속에서 한 여자의 목소리가 들려왔다.

???: 돌아가십시오.
세실: 누구냐!

???: 지금 바로 돌아가셔야 합니다···.
카인: 이 소리의 주인이 환수인가?
환수: 바론 사람들이군요···.
카인: 누구냐!
환수: 이곳에서 돌아간다면 피해를 끼치지 않겠습니다. 빨리 돌아가십시오.
카인: 모습을 보여라!
환수: 돌아갈 생각은 없는가 보군요···.
세실: 이 봄의 반지를 미스트 마을까지 전달해야한단 말이다!
환수: 그렇다면 어쩔 수 없지요!
카인: 안개가 모인다···!

BOSS 미스트 드래곤 【ミストドラゴン】

첫 번째 보스로 카인의 점프와 세실의 암흑공격을 사용하면 쉽게 물리칠 수 있다. 공격을 하다보면 모습을 안개로 바꿀 때가 있는데, 이때 공격하면 반격을 받게되므로 방어하며 모습을 용으로 바꿀 때까지 기다리도록 하자.

HP	공격력	방어력
465	16	5

약점	습득 길	경험치
-	200	700

결국 세실과 카인은 환수 미스트 드래곤을 물리치고 동굴을 빠져나와 미스트 마을에 도착했다.
미스트 마을에 도착하자 카인이 가지고 있던 반지가 빛나면서, 무수한 봄들이 튀어나왔다.

세실: 반지가 빛난다···!?
카인: 이것은!
세실: 이것 때문에 우리들을 여기까지···.
카인: 이 마을을 불태우기 위해···.
세실: 왜 자꾸 이런 짓을 벌이는 거야! 바론 왕!
???: 으앙 으앙···.
세실: 저것은?
여자아이: 어머니의 드래곤이 죽었기 때문에··· 엄마도··· 흑흑···.
세실: !
카인: 그러고 보니 들은 적이 있어. 마물을 불러낼 수 있는 힘을 가진 자···. 분명히 소환사!
세실: 설마 우리들이 그 드래곤을 죽였기 때문에 이 아이의 엄마도···.
여자아이: 그럼 오빠들이 엄마의 드래곤을!
세실: 설마··· 너의 엄마를 죽이게 될 거라고는···.
카인: 어쩐지 폐하는 이 마을의 소환사를 전멸시키기 위해 우리들을 여기까지···.
세실: 어떻게된 거야···.
카인: ···불쌍하지만 이 아이도 죽이지 않으면 안될 것 같은데.
세실: 카인!
카인: 하지 않으면 우리들이 당해!
세실: 어린애라고!
카인: 폐하를 거역하겠다는 거야?
세실: 이런 살육을 되풀이하면서까지 폐하를 따를 생각은 없어!
카인: 훗, 역시 그렇게 말할 줄 알았어. 혼자서 바론을 빠져나가게 할 순 없지.
세실: 카인!
카인: 아무리 폐하에게 은혜가 있다고는 해도 용기사의 이름에 먹칠을 하는 짓은 할 수 없지.
세실: 그럼 카인 너도···.
카인: 하지만 바론은 세계제일의 군사국. 우리들 둘이서 대항한다해도 아무것도 되지 않아. 다른 나라에 이 사실을 알리고 원군을 불러와야지. 로자도 구해내야 하고 말야!
세실: 고마워, 카인.
카인: 별로 널 위해서 하는 건 아냐.
세실: ?
카인: 그것보다 이 곳은 위험해. 어서 마을을 떠나지 않으면 이 아이는 어떡하지?
세실: 우리들이 데리고 갈 수밖에 없지! 자, 여기를 떠나는 거야. 우리들과 같이···.
여자아이: 싫어!
카인: 어쩔 수 없지. 억지로라도!
여자아이: 가까이 오지 말아요!
세실: 기다려 줘!
여자아이: 이제 싫어! 모두! 모두 정말 싫어!

세실과 카인이 무리하게 아이를 데려가려 하자, 여자아이는 거인을 불러내 지진을 일으켰다. 세실과 카인은 갑자기 일어난 일에 정신을 잃고 말았다. 그리고 얼마간의 시간이 흐른 후 세실은 정신을 차렸다.

세실: 다행이야. 이 아이는 무사한 것 같군···.
세실: !! 카인? 카이인! ···언제까지나 이 곳에 있을 수는 없어··· 이 아이를 데리고 도망쳐야지···. 카인··· 꼭 살아 있어야 해!

하는 수 없이 세실은 카인과 떨어진 채 여자아이를 데리고 떠났다.
홀로 떨어진 세실은 아이를 업고 걷기 시작하였다. 그후, 세실은 오아시스 마을인 카이포에 도착하게 되었다.

세실: 이 아이를 쉬게 하지 않으면···.

세실은 중얼거리면서 여관을 찾았다. 여관을 찾은 세실은 안으로 들어갔다.

여관주인: 어서 오십시오, 손님. 아니! 아가씨의 안색이 매우 좋지 않군요. 어서 방으로 가십시오. 돈은 괜찮으니 어서요.
세실: 미안하오, 주인.

세실은 주인에게 감사하며 아이를 데리고 방으로 가서 아이를 눕혔다. 아이는 얼마 후에 눈을 떴다.

세실: 정신을 차렸구나.
여자아이: ······.
세실: ···너의 어머니는 내가 죽인 거나 마찬가지야···. 용서해 달라고 하는 건 아냐···. 그냥 널 보호해 주고싶을 뿐이야···.
여자아이: ······.

그리고 시간이 흘러 밤이 되었다. 하지만 갑자기 문을 열고 바론의 병사들이 들이닥쳤다.

제네랄: 이제야 찾았군! 세실!
여자아이: !
세실: 기다려! 바론 왕은···.
제네랄: 그 왕이 한 명령이야. 미스트에서 살아남은 그 아이를 넘겨준다면 용서해 주실 것 같다. 미스트의 자들은 위험한 존재인 것 같아서 말야.

PlayStation

세실: *뭐라고!?*

여자아이: *!*

제네랄: *자, 그 아이를 넘겨라!*

세실: *거절하겠어!*

제네랄의 제안을 거절한 세실은 병사들을 단칼에 쓰러트렸다. 놀란 제네랄은 도망가 버렸다.

여자아이: *미안해요, 저 때문에….*

세실: *사과해야 하는 쪽은 나야. 그리고 사과한다고 넘어갈 일도 아니고….*

여자아이: *하지만 저를 지켜주었어요….*

세실: *…….*

여자아이: *전… 리디아….*

세실: *고마워… 리디아.*

마침내 마음을 열은 리디아는 세실과 함께 행동하게 되었다. 날이 밝고 세실은 마을을 둘러보았다. 그러던 중 마을 사람들에게서 바론에서 온 처녀가 열병으로 쓰러졌다는 소식을 듣게 되었다. 무언가 나쁜 느낌을 받은 세실은 그 처녀가 있다는 집으로 향했다.

세실: *로자! 로자….*

로자: *… 으응… 세실…. 죽으면 안돼요 세실!*

노인: *열병을 고치기 위해서는 환상의 보석인 '사막의 빛(さばくのひかり)'이 있어야 하지만, 안트리온이라는 마물이 사는 동굴에 있어서….*

사막 필드의 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
샌드 웜(サンドウォーム)	75	16	2	특수공격 돌개바람을 사용	-	22	82
데저트 사하긴(デザートサハギン)	20	20	0	블리자드에 약함	냉기	17	70
핸드 렉(ハンドレッグ)	60	11	3	지진을 사용	-	20	79
플라잉 아이(フライングアイ)	40	21	2	나방을 닮았네	-	18	74

카이포 마을 (カイポの村)

미스트 마을의 폐허에서 북쪽으로 걸어오면 찾을 수 있는 마을. 마을에 도착하면 하룻밤을 자동으로 묵게 되는데 밤에 바론 병사들과 싸우게 된다. 마을의 다른 집에는 세실을 쫓아오다 열병에 걸려버린 로자가 있다.

입수가능 아이템

에텔

구입가능 무기

이름	가격
로드	100
지팡이	160
활	220
철의 화살	10

구입가능 방어구

이름	가격
가죽모자	100
옷	50
가죽옷	200
철의 팔찌	100

구입가능 아이템

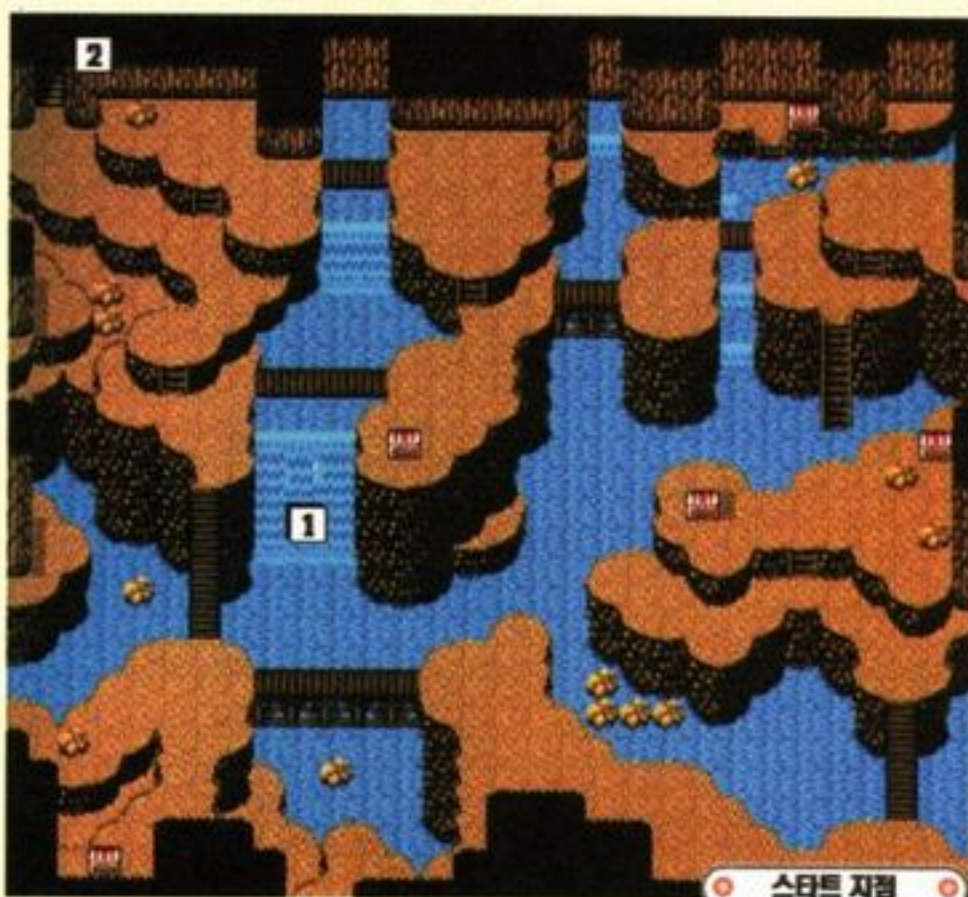
이름	가격
포션	30
피닉스의 꼬리	100
금침	400
처녀의 키스	60
안약	30
해독제	40
텐트	100
기절의 아체	50

세실은 로자를 구할 수 있는 정보를 모으기 위해 마을을 돌아다녔다. 마을사람들의 말에 따르면 사막의 빛은 북서쪽에 있는 동굴에 있는데, 그 동굴에는 왕족들만이 들어갈 수 있으므로 담시안 성에 가서 부탁을 하면 들어갈 수 있을지도 모른다는 말을 듣게 되었다. 결국 세실과 리디아는 로자를 구하기 위해 담시안으로 떠나게 되었다. 담시안으로 가기 위해서는 마을 북쪽에 있는 지하수맥을 지나야 한다고 한다.

지하수맥(地下水脈)

2

1

스타트 지점

카이포 마을에 있는 로자를 구하기 위해 사막의 빛을 찾아 여행하게 되는 세실. 하지만 사막의 빛이 있는 안트리온의 동굴에 가기 위해서는 얕은 바다를 건너야 하기 때문에, 우선은 북쪽의 지하수맥을 향하게 된다.

모두 지하3층으로 구성되어있는 던전으로 그리 복잡하지는 않다. 1층에서 테라라는 현자를 만나게 되어 그가 동료가 된다. 지하3층까지 내려간 후 계곡을 지나 2층까지 올라오면 보스인 옥토맘모스와 싸우게 되며 그를 이기고 1층을 통해 밖으로 나가면 담시안성으로 도착하게 된다.

1

입수가능 아이템

아이스 로드, 에텔×2, 에텔 드라이, 엑스 포션, 에르메스의 구두, 처녀의 키스, 섀도우 블레이드, 철의 팔지, 텐트, 동의 모래시계, 남극의 바람, 깃털 모자, 하데스의 투구, 하데스의 장갑, 하데스의 갑옷, 피닉스의 꼬리, 포션×3, 봄의 조각×2, 580길

5
4
3
2

4
3

7
6

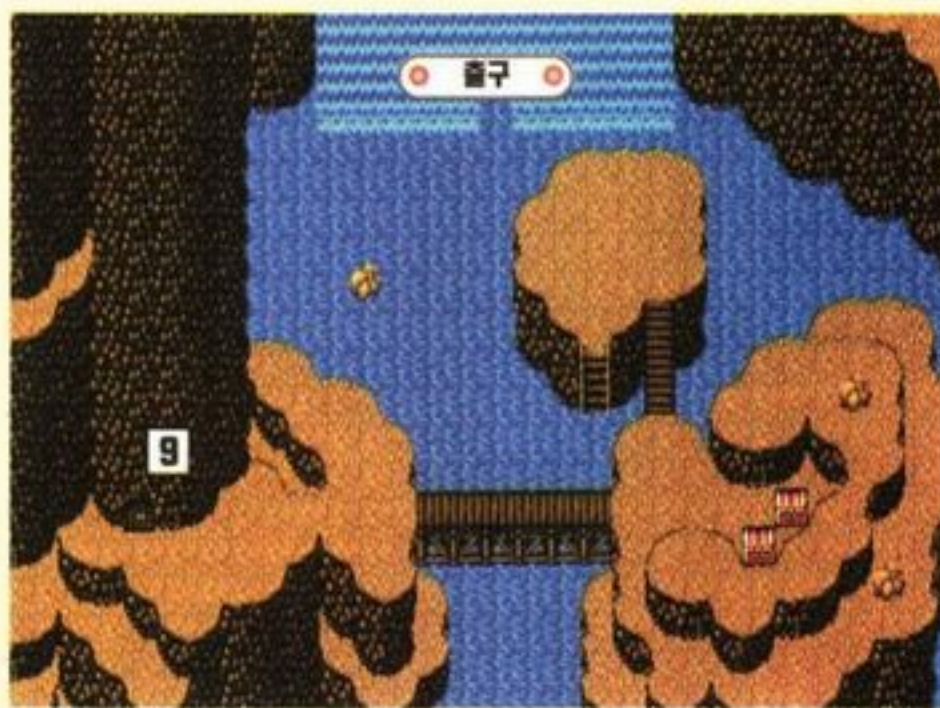
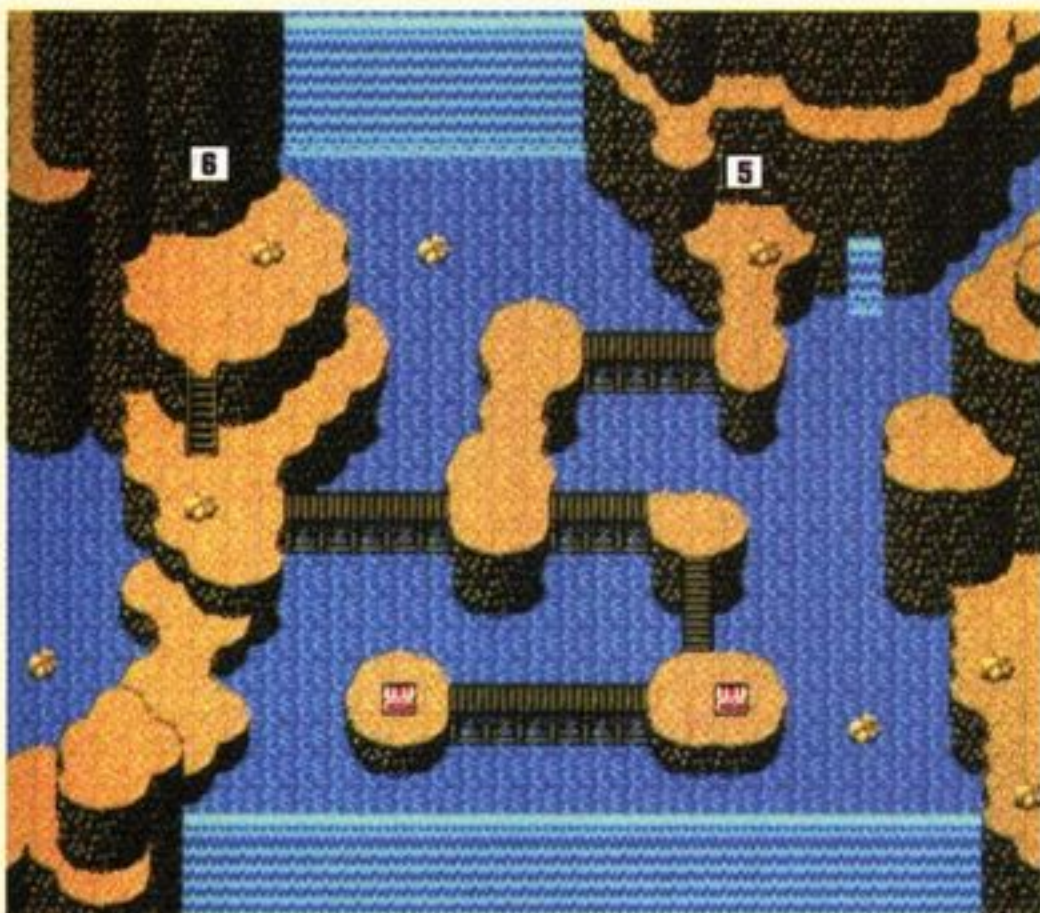
6
5

출구
7

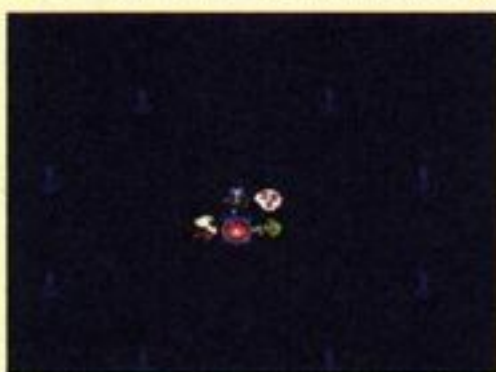
스타트 지점
8

8
9

출구
9

PlayStation

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
엘리게이터(アリゲイター)	175	28	2	2회 연속공격	냉기	95	236
오거 니 토드(オーガニトード)	59	13	1	마법 토드를 사용	냉기	34	127
기간 토드(ギガントード)	47	11	2	주로 물가에서 노는 개구리	냉기	24	89
사하긴(サハギン)	64	18	0	물이나 육지, 어디든 전투력을 발휘	번개	38	136
시 보츠(シーボッツ)	125	16	3	도망이 특기	번개	79	225
좀비(ゾンビー)	52	13	2	언데드 몬스터	불, 성	31	112
팡 셀(ホアングシェル)	58	11	1	물가에서 노는 몬스터	번개	28	101
플라이 킬러(フライキラー)	65	11	1	똥파리같은 적	번개	30	119
미니 매지션(ミニマジシャン)	69	19	2	주문을 봉쇄한다	-	63	132
레드 머시멜로(レッドマシュマロ)	35	15	254	직접공격은 통하지 않는다	불	36	134

지하수맥을 탐험하던 세실과 리디아는 그 속에서 한 노인을 만나게 된다.

노인: 오, 자네 잘 보니까 암흑검을 쓰는 것 같은데, 부탁해, 좀 도와주게!
세실: 어떻게 되신 거죠?
노인: 딸인 안나가 음유시인에게 속아서 담시안으로 가버린 거야! 담시안에는 불길한 기운으로 뒤덮여 있는데!
세실: 그렇다면 당신이 현자인 테라?
테라: 어쨌든 테라는 테라지! 걱정이 되서 담시안으로 향하는 도중인데, 이 앞의 지하수에 있는 거대한 마물 때문에 시간을 허비하고 있어. 엄청난 힘을 가지고 있는 녀석이라고! 나의 마법만으로는 쓰러트릴 수 없어! 자네의 암흑검이라면! 응? 이 아이는 소환사인가, 꽤 괜찮은 소질을 가지고 있는데?
세실: 담시안에는 저희들도 가지 않으면 안됩니다!
테라: 그럼 결정이야! 한시라도 빨리 담시안에!

이리하여 세실과 리디아는 현자 테라와 행동을 같이하게 되었다. 테라와 합류한 일행은 수로 내를 진행하다 쉴만한 곳을 찾아 하루를 묵게 된다.

테라: 좋아, 이곳에서 쉬고 가지, 이 마법진의 위라면 결계가 쳐져있어서 마물들이 들어오지 못하는 거야. 텐트나 오두막로 쉬거나 세이브같은 것도 할 수 있지. 녀석과의 싸움에 대비해 텐트 안에서 태세를 갖추고 가자고!

동굴에서의 밤.

테라: 이제 잠이 들었군. 얼마나 지쳤을까. 이 아이는 분명….
세실: 미스트의… 소환사 입니다.
테라: 좋은 자질을 가지고 있어, 수업을 쌓으면 다른 마법도 사용해낼 거야. 정말 자는모습이 귀엽구만… 안나의 어릴 적 모습 같아.
세실: 그 사람이 당신의….
테라: 외동딸이야. 음유시인과 담시안으로 가버렸지만 말야…. 내가 용서하지 못한다고 하자마자… 자네들은 어째서 담시안에?
세실: 제 동료가 카이포에서 열병으로 쓰러져 있습니다.
테라: 사막의 빛인가…. 그것이 없으면 나라도 어쩔 수 없지. 자네들도 바쁘겠군….
세실: 동굴의 마물은 도대체?
테라: 거대한 8개의 다리를 가진 무서운 녀석이야. 안나와 자네의 동료를 위해서도 우선 녀석을 쓰러트려야 하지! 담시안쪽에서 느껴지는 불길한 기운이 내 기분 탓이었으면 좋겠는데….

결국 3인은 동굴의 속에서 옥토맘모스를 물리치고 담시안의 바로 앞까지 도착하였다. 하지만 그때 바론의 붉은날개가 나타나 담시안에 무차별 폭격을 가하고, 놀란 일행은 급히 성안으로 들어가게 된다.

테라: 저것은… 아앗! 안나! 네놈은 그때의 음유시인! 네놈 때문에 안나는!
음유시인: !?
테라: 네 녀석 잘도 안나를?
음유시인: 아녜요!
테라: 뭐가 아니라는 거지?
음유시인: 이야기를 들어주세요.
테라: 에잇, 닥쳐라!
음유시인: 부탁해요.
테라: 네 녀석 전에도 안나를….
음유시인: 안나의?
안나: 모두들 그만둬요.
테라: 안나 살아있었구나….
안나: 아버지… 그이… 길버트는 이 담시안의 왕자…. 신분을 숨기기 위해… 음유시인으로써 카이포에 온 것이에요…. 죄송해요, 아버지… 멋대로 가출해버려서…. 전 길버트를 사랑하고 있어요…. 하지만 사랑하는 아버지에게… 용서받지 못해서… 카이포에 돌아가려고 할 때….
길버트: 고르베자라고 하는 자가 이끄는 바론의 붉은날개가….
세실: 고르베자라니 도대체 어떤 녀석이지?
길버트: 모르겠어요…. 검은 장갑을 몸에 걸치고… 사람이라고는 생각되지 않는 힘으로….
세실: 어째서 붉은날개가!?
길버트: 녀석들은 크리스탈을 빼앗으려고 불을 지르고…. 아버지도 어머니도 당했어요… 안나도 저를 막기 위해 활에….
테라: 그렇게까지 해서 이 녀석을….
안나: 아버지… 저를 용서해 주세요….
길버트… 사랑…해요!
길버트: 안나!
테라: 안나! 안나아! …그 고르베자란 놈은 도대체 어떤 놈이지!
길버트: 최근 바론에 와서 붉은날개를 이끌고 크리스탈을 모으고 있다고….
테라: 바보같이 굴지마! 울고있어도 안나는 살아 돌아오지 않아! 바론의 고르베자…! 내가 안나의 원수를 갚아주겠어!
세실: 테라 혼자서는…!
테라: 도움 따윈 필요 없어! 고르베자는 나 혼자서 해치우겠어!
길버트: 아 안나아… 흑흑….
리디아: 겁쟁이! 오빠는 남자잖아요! 어른이잖아요! 그런데…! 나 같으면….
세실: 리디아….
길버트: 그래…. 네가 말한 것처럼 난 겁쟁이야! 그래서 계속 이렇게 안나의 곁에 있는 거야! 더 이상 뭐가 어떻게 되든

BOSS 옥토맘모스[オクトマンモス]

두 번째 보스인 옥토맘모스, 물리공격보다는 마법공격에 약하므로, 리디아의 소환마법 초코보나 테라의 공격마법을 효과적으로 사용하자, 데미지를 받게되면 점점 다리가 잘려나가서 죽게된다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
2350	22	0	암흑, 번개	500	1200

상관없단 말야!

'퍽!'

세실: 슬픈 것은 너뿐만이 아니야! 그런 짓을 한다고 해도 안나역시 기뻐하지 않아! 그리고 지금의 우리에겐 너의 도움이 필요해!

길버트: 내가 너희들을 도와줘?

세실: 나는 세실. 카이포에서 열병으로 쓰러져 있는 동료를 구하기 위해 사막의 빛이 필요하다. 그러기 위해선… 너의 도움이 필요해!

길버트: 내가 돕는다고…?

세실: 그래. 로자를 위해… 부탁해!

길버트: 로자라고 하는 사람은 너의 중요한 사람인 것 같군…. 사랑하는 사람을… 잃어서는 안돼.

길버트: 사막의 빛은 동쪽의 동굴에 있는 안트리온이 산란 때 내놓는 분비물에서 만들 수 있어. 동굴에 가기 위해서는 얕은 물을 건너지 않으면 안돼. 담시안에 있는 호버선이라면 얕은 물도 건널 수 있지. 카이포도 얕은 물을 건너서 갈 수 있을 거야. 자 서두르자고!

길버트: 안녕… 안나!

담시안 성(ダムシアン城)

도착하자마자 붉은날개의 폭격으로 폐허가 되어버리는 성. 안에 들어가면 이벤트가 일어나 테라가 파티를 떠나고 대신 길버트가 동료가 된다. 성 안에는 회복항아리가 존재하며, 많은 아이템을 구할 수 있다. 성을 오른쪽으로 돌아가면 숨겨진 방이 있다.

입수가능 아이템

에텔, 금침, 크로스 보우, 성스러운 화살, 철 화살, 텐트, 해독제, 깃털모자, 피닉스의 꼬리, 포션, 안약, 루비반지

이렇게 해서 세실은 담시안 왕자 길버트와 함께 안트리온이 살고 있는 동굴로 향하게 되었다. 안트리온 동굴은 별로 넓지 않은 곳이었다.

안트리온 동굴(アントリオンの洞窟)

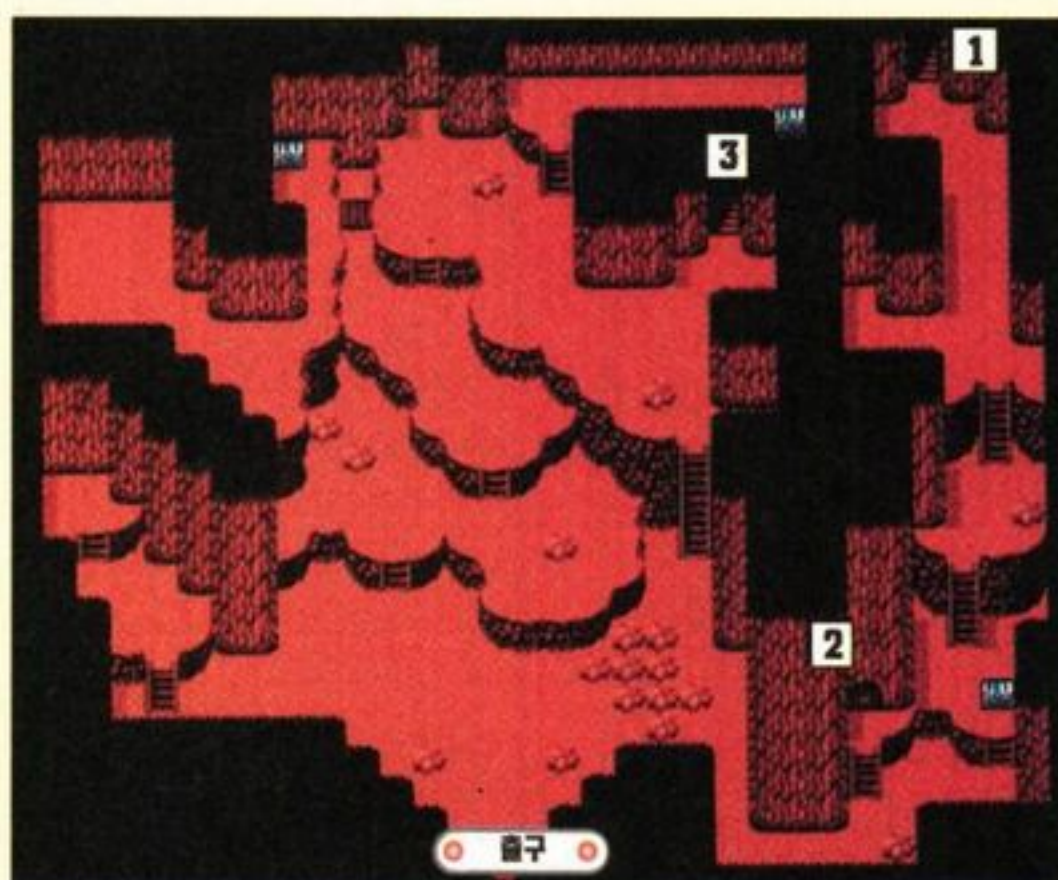
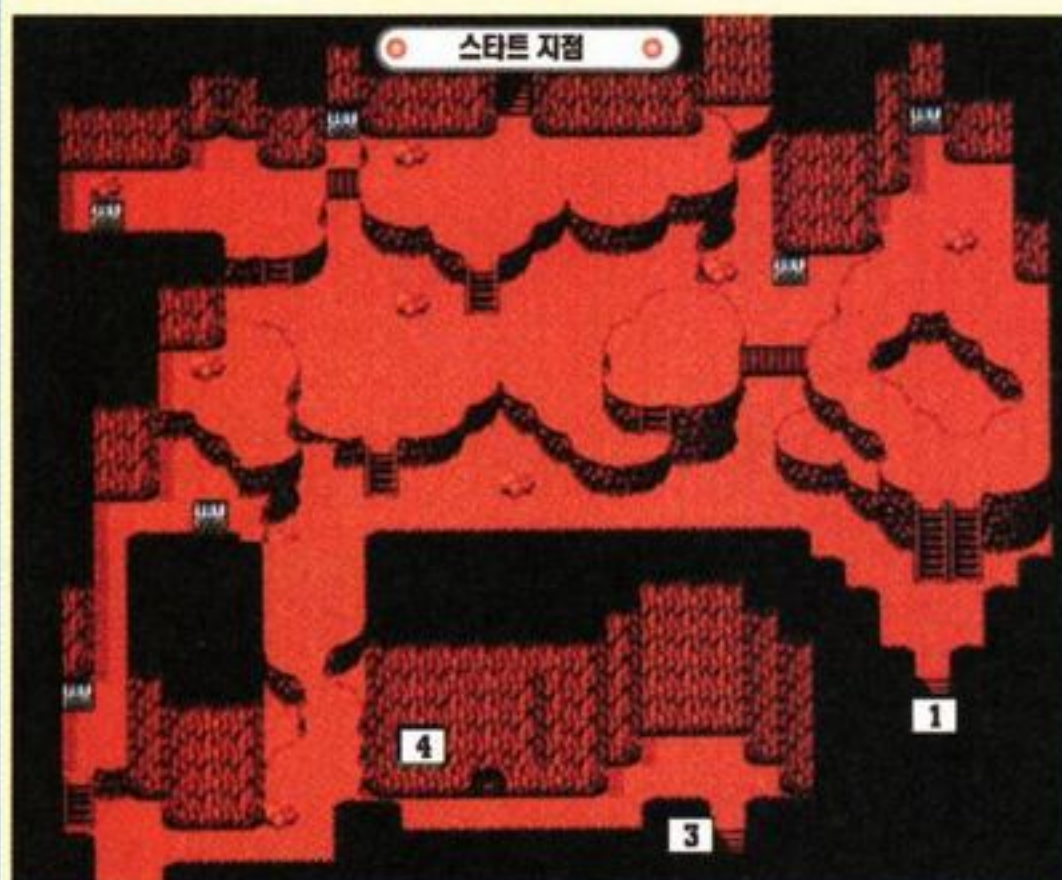
스타트 지점

1

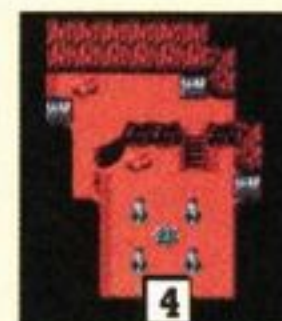
3

4

2

출구

길버트를 모은 후에는 호버선을 사용할 수 있게 된다. 호버선은 얕은 물이나, 암초 위를 건널 수 있다. 카이포 마을 동쪽에 있는 안트리온의 동굴로 향하자. 동굴 내부는 지하 3층으로 구성되어 있으며 3층에 보스가 기다리고 있다. 동굴은 별로 복잡하지 않으므로 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 사막의 빛을 얻었다면 카이포 마을로 돌아가 로자에게 사용해 병을 고쳐주자.

입수가능 아이템

에텔, 금침, 거미줄, 사막의 빛, 텐트, 동의 모래시계, 남극의 바람, 비상구, 피닉스의 꼬리, 포션×3, 라미아의 하프

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
아다만 타이마이(アダマンタイマイ)	190	20	1	물리공격은 효과가 없다	냉기	46	234
옐로 젤리(イエローゼリー)	55	16	254	방어력 강한 머저리	번개	33	144
도모보이(ドモボーイ)	37	15	0	잘난 고블린이다	-	40	164
바질리스크(バジリスク)	90	15	2	석화를 사용	-	30	110
레시(レーシイ)	130	18	2	유령 몬스터	성	42	157

PlayStation

지하 3층까지 내려간 세실은 원형 경기장 같은 곳으로 들어가게 되었는데, 이곳이 바로 안트리온이 살고 있는 곳이다.

길버트: *이곳이 안트리온의 산란지야.*
리디아: *꺄!*
길버트: *괜찮아. 안트리온은 순하거든. 인간에겐 피해를 끼치지 않지. 내가 가지고 올게. 우왓!*
세실: *가자. 리디아!*

BOSS

안트리온
[アントリオン]

물리 공격에 강한 적으로 물리공격은 반격당하므로 되도록 사용하지 말자. 리디아의 마법이나 세실의 암흑을 이용해 전투하자.

HP	공격력	방어력
1100	11	3

약점	습득 길	경험치
-	600	1500

힘겹게 안트리온을 물리친 세실은 드디어 사막의 빛을 얻게 되었다.

길버트: *이런 바보같은! 어째서 안트리온이…*
세실: *최근 마물의 수가 늘었어. 여태까지 순하던 야수들도 습격해 오지. 역시 무언가의 조짐…*
리디아: *빨리 로자에게!*
세실: *그래. 가자!*

사막의 빛을 구한 세실은 급히 카이포 마을로 돌아가 로자를 찾았다. 그리고 사막의 빛(さばくのひかり)을 비추었다.

로자: *으응… 세실! 살아있었군요! 다행이야…*
세실: *바보같애. 넌…*
로자: *미스트의 지진으로 당신이 죽었다고 들었어요…. 하지만 믿기지 않아서…*
세실: *미안해…. 그것보다 고르베자란 도대체?*
로자: *당신 대신에 붉은날개를 움직이기 위해 바론 왕이 불렀어요. 그가 온 뒤부터 왕은 더욱더 이상하게 되어… 분명 고르베자가 왕을 조정하여 크리스탈을 모으고 있어요. 당신이 가지고온 미시디아의 물의 크리스탈. 담시안의 불의 크리스탈. 파블의 바람의 크리스탈. 그리고 트로이아의 땅의 크리스탈…*
길버트: *불의 크리스탈은 이미 그의 손에 있습니다…*
세실: *이 친구는 길버트. 담시안의 왕자야. 이 친구 덕분에 너를 고칠 수 있었어. 이 아이는 미스트의… 리디아야.*
리디아: *괜찮아요?*
로자: *고마워요. 리디아. 길버트. 담시안이 이미 습격되었다면 다음은 파블! 이렇게되면! 콜록, 콜록!*
세실: *로자. 무리하지마. 파블에는 우리들이 가겠어!*
길버트: *하지만 파블로 가는 호브스산은 뜨거운 얼음으로…*
로자: *…리디아 너 파이어를 쓸 수 있어?*
리디아: *! …아뇨 쓰지 못해요…*
로자: *소환사인 네가 흑마법의 기초라고 할만한 파이어를 사용하지 못할 리가…. 콜록!*
세실: *로자! 역시 넌 기다리고 있어야겠다!*
로자: *저라면 괜찮아요. 그리고 저도 백마도사. 짐이 되진 않을 거예요…!*
세실: *…*
길버트: *세실… 로자는 당신과 함께 가고 싶은 거예요.*
세실: *…알았어. 로자…. 함께 가자. 벌써 밤이야…. 내일아침 떠나도록 하지. 어쨌든 오늘은 편안히 쉬자고.*
로자: *세실… 알았어요.*

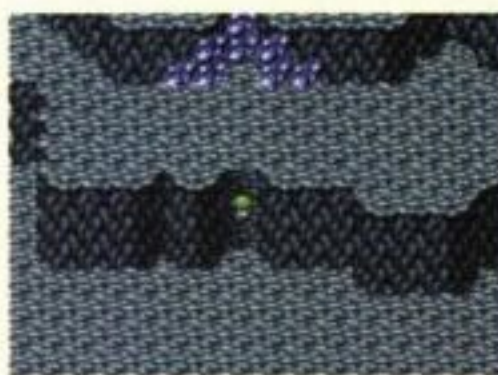
일행은 모두 잠을 자게되고 밤이 되었다. 길버트는 홀로 밖으로 나와 호수가에 가서 노래를 부르기 시작했다.

길버트: *…. 역시 쓸쓸해 안나…. 우왓!*

이때 갑자기 호수에서 마물이 나타나 길버트를 습격하였다. 마물과의 전투에서 고전하고 있는 길버트 앞에 갑자기 안나의 영혼이 나타났다.

안나: *용기를 내요*
길버트: *안, 안나!*
안나: *당신은 할 수 있어요. 자신을 믿어요*
길버트: *알았어. 한 번 해볼게.*

결국 길버트는 마물을 해치웠다.

길버트: *안나!*
안나: *길버트 전 이제 가지 않으면 안돼요…. 큰 영혼과 하나가 되기 위해…*
길버트: *안나! 가면 안돼!*
안나: *길버트 용기를 내요! 고르베자에게 크리스탈을 넘겨주면 안돼요…. 당신은 저를 사랑해 주었어요. 이번에는 그 사랑은 모든 사람에게…*
길버트: *안나 싸울게! 하지만 용기라고 해도…. 안나, 나는 어떻게 해야 좋을지…*

날이 밝고 일행은 파블국으로 가기 위해 호브스 산을 향해 떠났다.

호브스 산에 도착한 일행 앞에는 거대한 얼음이 기다리고 있었다.

로자: *리디아. 파이어를 외워봐.*
리디아: *…*
길버트: *리디아?*
로자: *너라면 반드시 할 수 있을 거야!*
리디아: *…싫어요!*
로자: *?*
리디아: *불은 싫어요!*
세실: *그래…. 그 봄의 반지의 불 때문에 미스트는…*
로자: *들어볼래? 리디아. 이 얼음을 녹일 수 있는 것은 지금 너밖에 없어.*
리디아: *…*
로자: *우리들이 여기서 얼음을 녹이고 파블에 가지 않으면 훨씬 많은 사람들이 무서운 일을 당하게 되는 거야…. 부탁해…. 용기를 내봐!*
길버트: *용기…*
로자: *리디아. 부탁해!*
길버트: *부탁할게. 리디아!*
세실: *…*
리디아: *…… 파이어!*

불길에 의해 얼음이 모두 녹았다.

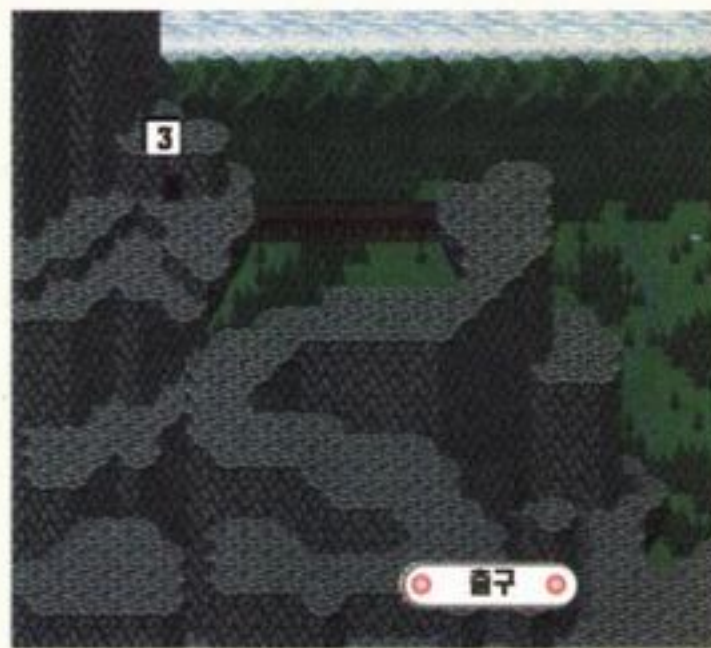
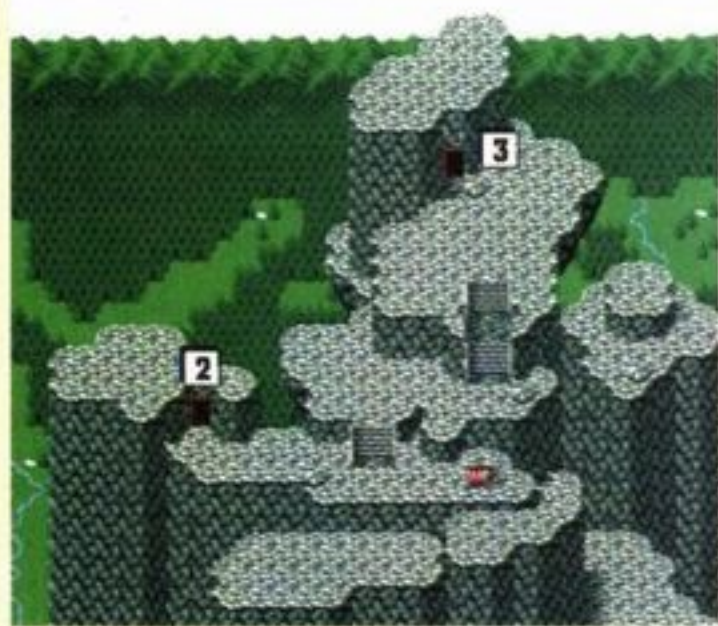
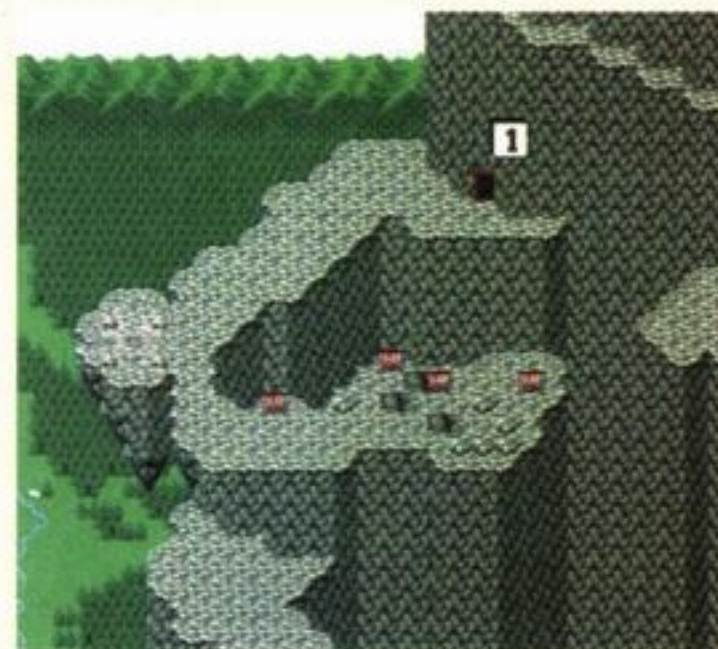
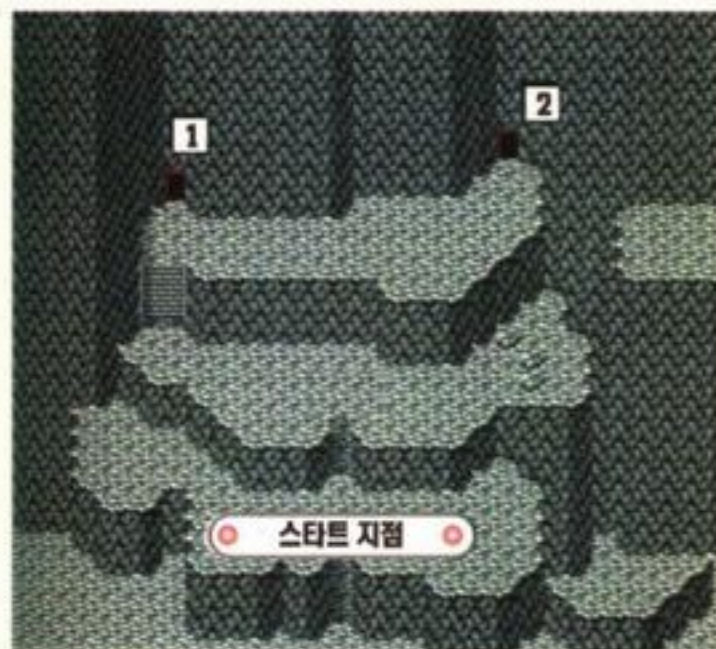
길버트: *대단해 리디아!*
리디아: *에헤헤…*
로자: *고마워 리디아.*
세실: *리디아…*

산 입구의 얼음을 없앤 세실 일행은 정상을 향해 산을 오른다.

호브스 산(ホブスの山)

안토리온의 동굴에서 더욱더 동쪽으로 가면 호브스 산에 들어갈 수 있다. 입구에서 이벤트가 발생하며, 산 정상에서 적들과 싸우는 한 수도승을 만나게 되고 그와 함께 마물을 물리치게 된다. 그의 이름은 양. 양을 동료로 맞은 일행은 크리스탈을 보호하기 위해 파블로 향하게 된다. 별로 어렵지 않은 던전이다.

스타트 지점

출구

입수가능 아이템

금침, 성스러운 화살×10, 텐트, 포션, 960길

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
가고일(ガーゴイル)	160	28	2	토네이도를 사용	성, 원거리 공격	90	315
코카트리스(コカトリス)	149	24	1	창에 약함	원거리 공격	82	275
스켈레톤(スケルトン)	135	26	2	언데드 몬스터	성, 불	126	238
스피릿(スピリット)	86	24	1	영적 생명체, 마법 파이어 사용	성	122	278
블러디 본(ブラッディーボーン)	210	34	3	언데드 몬스터	성, 불	169	315
페이니 봄(ペイニーボム)	111	36	18	HP가 일정량이 되면 자폭	-	105	445
봄(ボム)	55	19	2	HP가 일정량이 되면 자폭	-	76	361

산 중턱에서 아이템들을 얻은 후 정상부근에 도착하자, 세실은 한 명의 수도승이 몬스터들과 싸우고 있는 것을 보게된다.

세실: *저것은?*
길버트: *저 모습은 파블의 몽크승!*
몽크승: *핫! 이얍!*
길버트: *저 사람은 꽤 강한데?*
리디아: *도와주죠!*

BOSS 마더 봄(マザーボム)

2번 변형하는 형태의 보스이다. 첫 번째는 보통 봄의 형태이지만 내구력이 매우 강하다. 어느 정도 타격을 받으면 구름처럼 변하는데, 여기서 약간 더 데미지를 받으면 폭발해버리므로 조심하자. 폭발 시에는 전원 50정도의 데미지를 입게된다. 폭발 후에는 봄 3마리와 페이니 봄 3마리로 나뉘어지므로 이 6마리를 모두 물리치면된다. 자폭하는 경우도 있으므로 조심하자.

HP	공격력	방어력
11000	30	1

약점	습득 길	경험치
-	1200	1900

마더 봄은 변신 후 폭발하여 작은 봄들로 분열되어 공격하는 끈질김을 보였지만 5명의 힘 앞에는 어쩔 수 없이 무릎을 꿇고 말았다.

몽크승: *위험한 때에 정말 고맙소. 나는 파블 몽크승장 양. 이 호브스의 산에서 수업 중에 마물이 습격하여 나의 부하들을 모두 잃고 말았소. 그 정도의 실력을 가진 녀석들이….*
세실: *저희들도 파블로 향하고 있는 중입니다.*
로자: *고르베자라고 하는 남자가 바론을 이용해 크리스탈을….*
양: *그렇다면 파블의 바람의 크리스탈!*
길버트: *예… 담시안의 크리스탈은 이미 빼앗겨 버리고 말았습니다.*
세실: *다음은 파블을 노리고 있는 것 같습니다.*
양: *! 어떻게 된 거지. 실력있는 몽크부대는 전멸. 성에 남아있는 것은 아직 수업도 끝내지 못한 조무래기들뿐. 지금 공격당한다면 한 명도….*
로자: *아마 근방의 마물들도 고르베자에게 이용당한 것 같아요.*
양: *우리를 없애고 파블을 무방비로 만들기 위해?*
세실: *그렇다면 빈약해진 파블에 이미 향하고 있을 것! 우리도 도와드리지요! 빨리 파블로!*
양: *하지만 그쪽까지 끌어들이다니….*
세실: *이건 우리들의 싸움이기도 합니다!*

PlayStation

길버트: 전 담시안의 왕자입니다.
세실: 저와 로자는 바론에 있었습니다. 이 아이도… 바론 왕에게 속아서 제가….
리디아: ….
양: 모두들 사정이 있군요…. 어쩔 수 없지! 부탁해도 되겠소?
세실: 물론! 자 파블로!
양: 파블은 동쪽의 산을 넘은 곳. 자, 서두릅시다!

이리하여 양을 합세한 5인은 산을 내려와 파블 성으로 향했다. 동쪽의 산을 넘어 바닷가에 거의 닿을 무렵 파블성이 나타났다. 성에 들어간 5인은 파블 왕에게 보고하기 위해 왕의 방으로 갔다.

파블 왕: 양이여, 돌아왔는가.
양: 예. 그것보다도 파블 왕. 고르베자라는 자가 바론을 움직여 크리스탈을 빼앗으러 옵니다!
파블 왕: 정말이냐!
양: 이분은 그것을 알리러 와주신 것입니다.
파블 왕: 그 외의 사람들은 누구냐?
세실: 시간이 없습니다. 빨리 방어를 강화하지 않으면!
파블 왕: 하지만, 그 모습은 바론의 암흑기사. 믿어도 될지….
양: 폐하! 신뢰해도 될 분들입니다! 제가 습격당할 때 나타나 도와주었….
세실: 한시가 급합니다.
로자: 서둘러 주십시오!
길버트: 오래간만입니다. 파블 왕.
파블 왕: 아, 자넨 길버트 왕자!
길버트: 담시안도 습격당해 크리스탈을 빼앗겼습니다! 아버지도 어머니도… 연인도 잃었습니다…! 이 파블을 담시안처럼 되도록 놔두실 작정입니까!
파블 왕: 미안! 정말이었군. 하지만 주력 몽크부대도 없이… 그대들도 힘을 빌려주지 않으련가?
양: 이분들은 엄청난 실력을 가지고 있습니다! 저와 함께 최전선으로 가겠습니다!
파블 왕: 자네가 그렇게 말한다면 그대들에게 걸어보지! 낭자들은 안쪽으로 피해있게나.
로자: 알겠습니다.
파블 왕: 부탁하네!
양: 옛! 그럼 세실님!
로자: 세실! 조심해요….
세실: 너도… 리디아! 로자를 부탁해!

이리하여 세실, 길버트, 양은 성문 앞으로 나가 적의 공격을 방어하게 되었다. 하지만 적의 수는 너무나 많았고 전투경험이 없는 승려들은 하나둘씩 쓰러지고 말았다. 결국 3인은 크리스탈이 있는 방까지 후퇴하게 되었다. 이때 어디선가 낯익은 목소리가 들려왔다.

카인: 오래간만이군.
세실: 카인! 무사했구나!
카인: 아, 그래.
세실: 함께 싸워 줘!
카인: 물론 그럴 생각이야. 하지만 세실 싸우는 것은 너와야!
세실: 카인!?
카인: 일대일 승부다! 세실!
세실: 그만해!
카인: 간다!
세실: 어째서야? 카인?
카인: 문답무용!
세실: 도대체 무슨 일이 있었던 거지?
카인: 닥쳐! 간다!

결국 카인은 세실을 공격하고 세실을 계속해서 공격을 피하려 하지만 소용없었다. 마침내 카인에 공격을 당한 세실은 그 자리에 주저앉고 만다.

세실: 설마 네 녀석도 고르베자에게!
카인: 이제 편안히 쉬도록 해주지!
양: 그렇게는 안돼!
로자: 그만해요!
카인: 로자!
로자: 카인 당신까지!
카인: 우…우우! 날… 보지마!
????: 무얼 망설이는 거냐 카인….
길버트: 고르베자!
세실: 네 녀석이 고르베자…!
고르베자: 네놈이 세실이냐? 만나자마자 안됐지만 이게 나의 인사다!
길버트: 세실!
양: 가만둘 것 같냐!
고르베자: 벌레들에게 용무는 없어! 카인… 장난은 그 정도로 하고 크리스탈을 손에 넣는 거다.
카인: 옛!
로자: 그만둬요. 카인!
카인: !
세실: 비켜, 로자….
고르베자: 호, 그렇게 이 여자가 중요한가. 그렇다면 이 여자는 맡아두지. 네 녀석과는 나중에 다시 만나고싶어서 그 약속의 증거로 말야. 간다 카인!
카인: 목숨은 건졌군, 세실!
세실: 기…다려! 윽….
리디아: 케알! 괜찮아요?
길버트: 고마워, 리디아. 하지만 로자를 빼앗기고 말았어….
양: 크리스탈도 구하지 못했어….
세실: 로자….
리디아: 정신차려요, 모두들! 로자는 분명 무사해요. 크리스탈도 다시 빼앗으면 되잖아요!
길버트: …그래!
양: 세실님! 이번에는 우리들이 힘이 될 차례. 몸을 회복하고 구출법을 생각합시다.
세실: 고마워….

결국 세실은 크리스탈도, 로자도 지켜내지 못했다. 하지만 모두의 도움으로 다시 시작할 마음을 되찾게 되었다. 그후 일행은 로자를 구할 방법을 생각하기 위해 숙소로 돌아갔다.

길버트: 로자를 구해내야 해!
세실: 고르베자에게 대항하려면 비공정이 필요해…. 하지만 비공정은 바론에서만 만들 수 없어….
양: 바론에 침입할 수 있는 방법은 없을까요.
세실: 바론은 붉은날개가 주력이기 때문에 비교적으로 해병부대가 약하다. 침입하려면 바다에서…!
리디아: 그렇다면 배를 타야죠.
양: 그렇다면 빨리 왕에게 부탁하여 배를 사용하죠. 그대들에게는 은혜가 있으니 왕도 협력해줄 것이 분명합니다.
세실: 부탁해….
양: …그런데 그 용기사는 도대체?
세실: 카인이라고 하는 나의… 친구였다…. 함께 바론을 빠져 나오려고 했었는데….
양: 그런 일이 있었군….
길버트: …어쨌든 오늘은 편안히 쉬죠….

다음날 일행은 왕에게 가서 전날 상의한 것을 말했다.

파블 왕: …그런가. 알겠다. 양이여, 자네도 동행하여 힘이 되주는 게 좋겠어. 로자까지 빼앗겨 버리다니…. 세실에게 면목이 없군. 바로 배를 준비해 두지. 세실, 이 검을 가지고 가게나. 이것은 오래전 파블에 온 암흑기사가 가지고 있던 것이야. 뭐, 파블을 위해 싸워준 것에 대한 작은 예의지. 하지만 암흑검은 어차피 어둠의 검…. 진정한 악에게는 통하지 않을 것이야. 반드시 고르베자를 물리쳐 주게. 준비가 끝나면 동쪽의 부두에 가시게나. 배가 준비되어있을 거야. 모든 크리스탈이 녀석의 손에 들어간다면 세계는 전례없는 위기에 빠지게 될 거야. 부탁하네!

파블 성(ファブールの城)

산을 내려오면 도착하게 되는 무술국가. 성내에는 많은 보물이 있으므로 모두 찾아보자. 왕좌에 가면 이벤트가 일어나고 몇 회의 강제전투 후 고르베자와 카인이 떠난다. 그후 숙소에 가면 다시 이벤트가 발생하여 배를 사용할 수 있게 된다. 배는 성밖으로 나온 뒤 북동쪽의 나루터에 가면 탈 수 있다.

구입가능 무기

이름	가격
화염의 손톱	350
얼음의 손톱	450
번개의 손톱	550

구입가능 방어구

이름	가격
데몬즈 헬멧	980
데몬즈 아머	3000
악마의 장갑	800

구입가능 아이템

이름	가격
포션	30
피닉스의 꼬리	100
금침	400
처녀의 키스	60
안약	30
해독제	40
텐트	100
기절의 약제	50

입수가능 아이템

에텔, 에르메스의 구두, 거미줄, 제우스의 분노, 데스 브링거, 데몬즈 실드, 텐트, 박카스의 술, 포션, 봄의 조각, 남극의 바람

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
가트링거(ガツリンガ)	115	28	2	전신의 침을 내뿜는 몬스터	-	53	335

이리하여 세실을 비롯한 3인은 배를 타고 바론을 향해 떠나게 되었다.

양의 아내: 당신, 확실하게 싸우고 와요!
양: 음!
양의 아내: 여러분도 조심해요!
세실: 네!
양: 그럼, 집 잘 보고있어!
양의 아내: 걱정 말아요!
선장: 당신이 세실인가! 활약은 들었다! 천천히 쉬고 있으라구. 바론 정도야 순식간에 도착하니깐 말야! 좋아, 즉시 출항한다! 이놈들아, 돛을 올려라!
선원: 히얏호!

하지만 바론 근처에 도착했을 때 갑자기 예상치 못한 문제가 발생하고 말았다.

양: 그럼 바론에 도착하면 어떻게 할 생각으로?
세실: 우선 비공정 기사인 시드와 만나야지. 그러면 비공정에 정통하고 있으니까 힘이 되어줄 거야.
양: 그 사람이 무사하다면 좋을 텐데…
길버트: …
리디아: 추워요? 떨고있어요.
길버트: 아니, 아무 것도 아냐…
세실: 뭐지?
선원: 설마!
선원: 정말로 있었다니!
선원: 드넓은 바다의 주인!
선원: 녀석이!
선장: 리바이어선이야! 애들아 흥분하지 마! 어떻게든 해봐야 한다!
리디아: 꺄악!
양: 리디아!
세실: 리디아! 양!
길버트: 우왓!
세실: 길버트!

결국 해룡왕 리바이어선에 의해 배는 산산조각 나버렸고 세실은 정신을 잃고 말았다. 그리고 그가 눈을 떴을 땐 황량한 백사장만 펼쳐져 있었다.

세실: …. 으…. 으으…. 여기는? 리디아! 길버트! 양! 나 혼자… 뿐인가.

정신을 차린 세실은 걷기 시작했다. 그의 눈앞에 나타난 마을은 바로 미시디아. 그가 크리스탈을 빼앗기 위해 약탈했던 마을이었다. 세실은 어쩔 수 없이 마을로 들어갔지만 마을 사람들은 세실을 증오하고 있었다. 하지만 세실은 이런 모욕에도 한마디 대꾸할 처지가 못되는 몸. 마을의 안쪽에 있는 장로의 집을 찾았다.

장로: 당신은 그때의… 이번엔 도대체 무슨 일로.
세실: 비공정단을 그만둔 세실이라고 합니다. 그때는 왕의 명령을 거역할 용기가 없었습니다….
장로: 사과를 받는다해도 죽어버린 자들은 되살아오지 않아.
세실: ….
장로: 하지만…, 지금의 자네에게는 그 모습과는 달리 반짝임의 조각이 보여진다. 말을 들을 가치는 있는 것 같군.
세실: 지금은 바론을 조정하는 고르베자라는 자와 싸우고 있습니다. 하지만 동료를 빼앗겨 구하러 가는 도중 리바이어선에게 습격당해 나머지 동료들도….
장로: …그것도 자네에게 부여된 시련이겠지. 하지만 암흑검에 의하고만 있으면 진정한 악을 쓰러트리지 못할 뿐 아니라 자네 자신도 언젠가 검은 마음에 물들지도 몰라. 만약 자네가 착한 마음으로 싸우길 바란다면 동쪽에 있는 시련의 산으로 가게나. 그 곳에 강한 운명이 자네를 기다리고 있을 거야.
세실: 하지만 빨리 동료를 구해내지 않으면….
장로: 자네의 중요한 사람인가? 하지만 서둘러서는 안돼! 자네는 거대한 운명을 지고 있는 것 같아…. 우선은 시련의 산을 올라보게. 그 사악한 검을 성스러운 검으로 바꾸지 않으면 안돼. 성스러운 빛을 받아들일 수 있는 자는 성기사…, 패러딘이 되는 것…. 마음가짐을 단단히 하고 시련의 산으로 간 자는 많지만 어느 누구도 돌아오지 못했지. …어때 가보겠나?
세실: …예.
장로: 하지만 암흑검으로 혼자라면 힘들겠지. 마도사를 함께 보내주겠네. 파롬! 포롬!
여자아이: 무슨 일이에요?
장로: 파롬은 어찌된 거냐?
여자아이: 파롬녀석 또!
남자아이: 네 녀석이 그때의 바론 녀석이냐? 할아버지의 명령이니까 어쩔 수 없이 도와줄 테니까 고맙게 생각해!
세실: 이 둘은?
장로: 쌍둥이 마도사 파롬과 포롬이야. 아직 수업중이지만 도움이 될 거야. 아직 어리지만 그 자질은 내가 보증하지.
파롬: 이 미시디아의 천재마법사 파롬님께서 같이 가줄 테니까 고맙게 생각하라고!
장로: 파롬! 너희들의 수업도 쌓아야 해!
포롬: 세실씨라고 하셨죠? 잘 부탁드릴게요. 자, 파롬도!
파롬: 잘 부탁해~, 형씨!
장로: 시련의 산으로 떠나거라! 파롬, 포롬! 부탁한다!

미시디아 주위의 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
즈(ズー)	941	32	0	마법과 원거리 공격으로 단방에 죽이자	원거리 무기	489	432

PlayStation

미시디아(ミシディア)

해안에 떨어진 후 동쪽으로 조금만 걸어가면 도착한다. 마을사람들이 싫어하므로 말을 걸지 말자. 마을 가운데있는 집에 들어가 장로와 이야기하면 파롬과 포롬을 동료로 얻게 된다. 회복의 지팡이 두 개와 프레임 로드를 꼭 사는 것이 좋다.

구입가능 무기

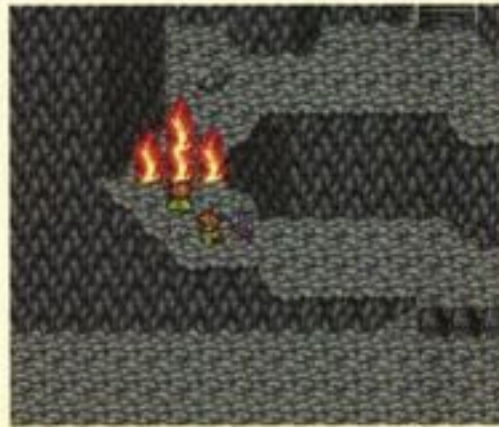
이름	가격
아이스 로드	220
프레임 로드	380
회복의 지팡이	550
크로스 보우	700
성스러운 화살	20

구입가능 방어구

이름	가격
삼각모자	700
대지의 옷	500
빛의 방패	700
은의 팔찌	650
빛의 투구	4000
나이트의 갑옷	8000
건틀렛	3000

구입가능 아이템

이름	가격
포션	30
하이포션	150
피닉스의 꼬리	100
금침	400
메이리 조	50
해독제	40
텐트	100
오두막	500

이리하여 쌍둥이 마도사 파롬, 포롬과 함께 세실은 시련의 산으로 떠났다. 시련의 산은 마을을 떠나 동쪽으로 반나절 가량을 걸어가야 하는 곳. 산에 도착하자 전과 달리 불기둥이 입구를 막고 있었다.

포롬: 파롬, 니 차례야!

파롬: 말하지 않아도 알고 있다구! 블리저드웃! 하핫, 이 정도쯤이야!

퍽~.

포롬: 파롬! 잘난 체하면 안 된다고 장로님께서 말씀하셨지? 그럼 가죠, 세실씨!

이리하여 3명은 시련의 산을 오를 수 있게 되었다. 한편 로자를 잡아간 고르베자와 카인은….

고르베자: 나오거라, 스컬미류네!

스컬미류네: 땅의 스컬미류네, 여기….

고르베자: 그 세실이라는 녀석을 막아라. 빨리 손을 쓰는 것이 좋을 것 같아. 어쨌든 녀석은 암흑기사. 네 녀석이 이끌고 있는 언데드들에게는 그 검도 통하지 않을 것이야. 하지만 녀석은 시련의 산을 오르고 있다.

스컬미류네: 그럼 패러딘으로…?

고르베자: 그러기 전에 처리해야하는 것이 너의 임무.

스컬미류네: …걱정하지 마시길. 고르베자님은 천천히 이곳에서 보아주십시오….

고르베자: 그럼 가거라!

스컬미류네: 예!

고르베자: 재미있게 되었지? 카인.

카인: 예…. 하지만 세실의 힘은 그런….

고르베자: 옛친구를 생각하는 기분을 알겠지만… 그렇기 때문에 스컬미류네를 보낸 것이다. 녀석도 4천왕 중 한 명. 즐겁게 해줄 거야. 안 그런가? 로자.

카인: 녀석은 이 카인이 쓰러뜨리겠습니다!

고르베자: 파블에서 추태를 보인 녀석이 무슨 말이 그리도 많나! 너는 로자의 감시나 하면 돼!

카인: 예…!

로자: 세실 조심해요…!

한편 산을 오르던 3인은 중턱에서 현자 테라를 다시 만나게 된다.

세실: 테라씨!

테라: 세실! 자네도 역시 메테오를 얻기 위해….

세실: 메테오?

포롬: 메테오를 알고 있다는 건?

파롬: 할배! 테라야?

포롬: 테라님이라고 불러! 예의없게! 만나게되서 영광입니다. 저희들은 미시디아 장로의 말에 따라….

파롬: 세실을 감시….

퍽~.

포롬: ㅇㅇㅇ! 세실씨를 시련의 산에 안내해 드리고 있는 포롬이라고 합니다.

파롬: 난 파롬이야! 그렇구나 할배가 미시디아에서도 유명한 테라구나!

테라: 미시디아 애들인가? 길버트나 리디아는 어떻게 된 거야?

세실: 바론으로 향하던 도중 리바이어선에게 습격당해….

테라: …죽어버린 건가!

세실: 아마도…. 로자도 고르베자의 손에….

파롬: (분명히 애인인가봐.)

포롬: (쉿!)

세실: 그런데 당신은 고르베자에게 가기로 되어있…

테라: 녀석정도의 자와 싸우려면 지금의 마법으로는 무리야. 봉인된 전설의 마법 메테오를 찾으러 왔지만, 이 산의 강한 영기를 느껴서! 아마도 이곳에 메테오가….

포롬: 그 마법은 위험해요! 테라님은 연세가 너무 많아서….

테라: 분명 늙은이긴 하지! 하지만! 내 목숨을 바꿔서라도 녀석은… 고르베자는 내가 쓰러트리지 않으면 안돼!

세실: ….

파롬: 이래서 노인네들은 안 된다니까?

포롬: 꼬맹이는 입다물구 있어!

테라: 세실, 자네는?

세실: 저는 패러딘이 되기 위해서입니다. 암흑검으로는 고르베자를 쓰러뜨릴 수 없는 듯하고, 저 자신도 이 가증스런 암흑검으로부터 벗어나고 싶습니다.

파롬: 고르베자라니 누굴까?

포롬: 넌 정말 아무 것도 모르는구나! 바론을 움직이고 있는 녀석이야!

테라: 그래, 모든 악의 혹현자! 하지만… 패러딘이라, 내가 생각했던 것처럼 이 산에는 무언가 숨겨져 있는 것 같아! 우선 올라가자고, 기다려라, 고르베자!

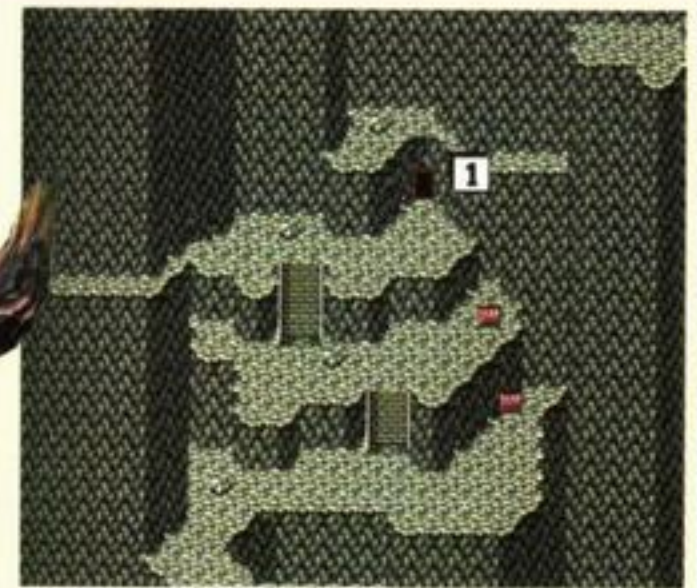
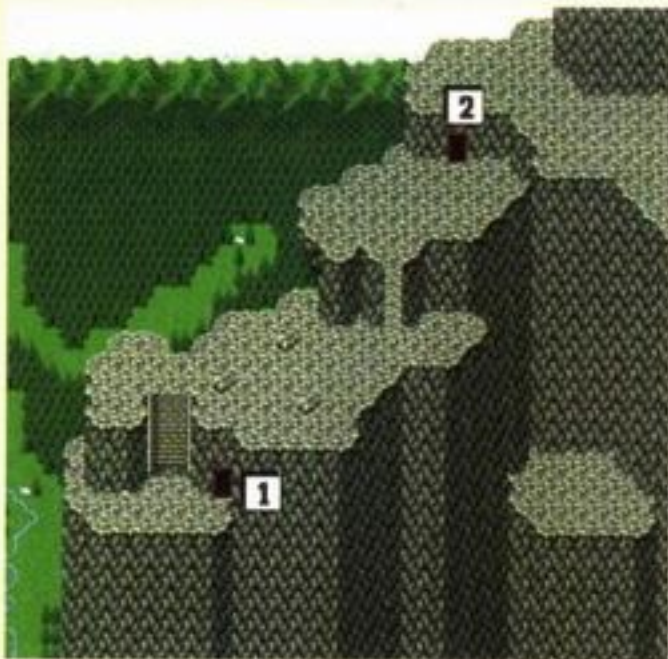
이리하여 테라가 합류한 4인은 산을 오르기 시작하였다.

시련의 산(試練の山)

미시디아 마을에서 동쪽으로 계속 걸어오다 보면 발견할 수 있다. 입구는 불기둥이 막고 있기 때문에 파롬이 없다면 들어갈 수 없다. 중턱에서는 테라와 재회하여 동료로 만들 수 있다. 이곳의 적들은 대부분 언데드로서 세실의 공격이 거의 통하지 않는다. 하지만 불의 마법이나 회복마법에 약하므로 이를 이용해 싸우자. 세이브포인트가 지난 후 다리 위에서 보스인 스컬미류네와 싸우게 된다. 스컬미류네와는 두 번 싸워야 하며, 두 번째는 백어택 당하게 되므로 전투 전에 대형을 바꾸어 두자.

입수가능 아이템

에테르×2, 포션×2

1 2 3 출구

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
굴(グール)	222	32	3	물리공격과 세실의 암흑은 효과없음	성, 불	179	505
소울(ソウル)	200	28	3	혼의 집합체, 마법 파이어 사용	성	165	460
리리스(リリス)	466	46	3	특수공격 '평수치기'를 사용	불	262	2703
레브난트(レブナント)	250	36	1	언데드 몬스터	성, 불	168	575

정상에 도착하자 어디선가 기분나쁜 바람과 함께 목소리가 들려왔다.

테라: *사악한 낌새가!?*

?: *기쁘다… 기뻐…. 네 놈들을 매장시킬 수 있어….*

세실: *웬 놈이냐!?*

?: *나는… 죽음의 길로 인도하는 자… 고르베자님의 4천왕… 땅의 스컬미류네…. 나의 귀여운 언데드들의… 식사시간이다…!*

BOSS 스컬미류네 [スカルミリューネ] 변신전

다리에 들어서려 하면 나타난다. 좀비 두 마리를 데리고 나오는데, 불의 조각이 있다면 아낌없이 사용해 버리자. 스컬미류네는 썬더 공격을 계속 사용해 오지만 포롬과 테라에게 회복의 지팡이를 장비해 준 뒤 아이템으로 사용하면서 공략하면 쉽게 물리칠 수 있다.

HP	공격력	방어력
3500	19	1

약점	습득 길	경험치
-	2000	3200

그는 바로 고르베자가 보낸 4천왕중 한 명인 스컬미류네. 좀비들과 함께 나타난 스컬미류네는 세실 일행에게 공격을 해왔지만 불의 마법을 사용하는 테라와 파롬 앞에서는 힘없이 무너지고 말았다. 그러나….

?: *후슈루루루루… 잘도 나를 죽였겠다. 죽어도 죽지않는 땅의 스컬미류네의 무서움…. 조금씩 맛보면서 죽어라!*

스컬미류네: *이런… 내가 네놈들 같은 꼬맹이들에게…! 크… 파아-!*

스컬미류네를 물리친 세실은 봉인의 석판 앞에 서게 된다.

목소리: *나의 아들이여….*

세실: *아들? 당신은?*

목소리: *네가 오는 것을 기다렸다…. 지금… 나에게 슬픈 일이 일어나고 있다.*

BOSS 스컬미류네[スカルミリューネ] 변신후

다리를 막 건너려 할 때 뒤에서 기습해온다. 대형이 바뀌므로 미리 반대로 해두자. 언데드의 속성을 가지고 있으므로 회복마법이나 불의 마법에 약하다. 중간에 모습을 바꾸면서 우리편 전체에게 독 공격을 해오므로 주의하자. 파롬에게 파이라가 있다면 '힘내다'로 마력을 높인 후 사용해보자. 의외로 쉽게 이길 수 있을 것이다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
3523	46	1	원거리 공격, 성, 불	2500	3600

PlayStation

이제부터 너에게 나의 힘을 주겠다…. 이 힘을 너에게 줌으로서 너는 엄청난 슬픔에 쌓이게 될 것이다. …하지만 그 이외에는 방법이 없다.

목소리가 이렇게 말한후 사방에서 빛이 모여들었다. 어두운 갑옷에 모든 것을 숨기고 있었던 세실에게서 투구와 갑옷이 사라지면서 빛나는 성기사가 탄생하게 된 것이다.

목소리: 자, 피로 물든 과거와 결별하는 것이다. 여태까지의 자신을 떼어내지 않으면 성스러운 힘도 너를 받아주지 않는다. 자, 맞서라. 암흑기사인 자기 자신에게!
테라: 세실이 두 명?
파롬: 어떻게 된 거야!?
포롬: 세실씨!
테라: 세실!
파롬: 형씨!
포롬: 위험해!
세실: 끼어들지마! 이건 나 자신과의 싸움이야! 여태까지의 잘못을 뉘우치기 위해서라도 이 녀석을! 암흑기사를 쓰러트리겠어!
목소리: 혹시 네가 정말 패러딘이라면 검을 거두어들이고 참아내는 거다! 정의보다도 무엇보다도 소중한 것이 있다. 언젠가 알 수 있는 때가 올 것이다. 가라, 세실!

세실은 거울 속에서 나온 암흑기사를 다시 거울 속으로 밀어 넣었다. 암흑기사는 세실에게 엄청난 공격을 퍼부었지만 세실은 모든 것을 몸으로 막고만 있었다. 결국 세실의 마음이 암흑의 자신을 완벽하게 없애버릴 수 있었다.

목소리: 잘했다… 이제부터 나의 의식을 빛의 힘으로 바꾸어 너에게 맡기겠다. 자 받거라…. 나의… 마지막의 빛을! 나의 아들이여… 고르베자를… 막아야 한다!
세실: 기, 기다려 주세요!

이리하여 세실은 완전한 성기사 패러딘이 되었다.

포롬: 괜찮아요?
파롬: 당신 역시…
세실: 뭐지, 이 감각은… 이상하게도 낯설지 않아… 그 소리는 도대체….
테라: 아… 아아!
포롬: 테라님?
테라: 기억해냈어…. 주문 하나하나를! !? 메… 테오? 그 빛이 전해준 것인가! 봉인되어있던 최강의 흑마법 메테오를!
포롬: 역시 테라님이군요.
파롬: 저기 파롬….
포롬: 세실씨….
파롬: 사실은 저희들….
테라: 좋아! 준비는 완벽해! 가자고 고르베자에게! 뭘하고 있는 거야, 세실. 자 가자고!
세실: 아. 그래. 하지만 그 빛은… 분명 나를… 자신의 아들이라고….
파롬: 아! 잠깐!
포롬: 가죠? 세실씨.

이리하여 성기사의 모습으로 다시 태어난 세실은 메테오를 얻은 테라, 그리고 두 명의 마법사와 함께 미시디아로 되돌아 왔다.

초코보를 타고 미시디아로 돌아온 일행은 다시 미시디아의 장로를 만나러 갔다.

장로: 오오! 그 모습은!
포롬: 보시는 그대로예요!
파롬: 설마라고 생각했는데!
세실: 무슨일이죠?
장로: 미안하게 생각하지만, 이 둘에게 자네의 감시를 시켰던 거야. 보니까 그럴 필요는 없었던 것 같군. 수고했다 파롬, 포롬!
파롬: 뭐, 이렇다는 거야!
포롬: 숨겨서 죄송해요. 하지만 어쩔 수 없었어요.
세실: 아니 당연한 거야. 내가 그런 짓을 해버렸으니까.
장로: 하지만 너는 과거의 자신을 뛰어넘어 패러딘이 되었다…! !? 그 검은?
세실: 정상에서 손에 넣은 것입니다.
장로: 이것은! 고대로부터 이 미시디아에 전해 내려온 전설과 같은 일이 일어나다니!
세실: 전설이라고?

'용의 입에서 태어난 자가 하늘높이 뛰어올라 어둠과 빛을 내세워 땅의 땅에 새로운 약속을 가지고 온다. 달은 끝없는 빛에 둘러싸여 머나먼 대지에 거대한 은혜와 자비를 내린다'

세실: …그 빛은 저를 아들이라고 불렀습니다. 그 빛은 도대체 무엇이죠?
장로: 시련의 산의 빛이 무엇인지… 이 전설이 무엇을 의미하는지 나도 몰라…. 다만 우리들 미시디아의 백성은 전설 때문에 살고 있는 것이라고 전해져 있지. 그리고 성스러운 반짝임을 가진 자를 믿으라고… 역시 자네가 그 사람일 지도 몰라!
테라: 우선은 한시라도 빨리 고르베자를 물리쳐야 해!
장로: 오, 테라!
테라: 오래간만이군.
포롬: 시련의 산에서 만났습니다.
파롬: 이 할배, 메테오를 손에 넣었어!
장로: 메테오…! 그 마법의 봉인이 풀릴 정도의 일이 일어나려는 것인가…!
테라: 그런 것 같아. 이것으로 안나의 원수를 갚는다!
장로: 안나가!
테라: 고르베자에게 당했어! 녀석만은 내가 메테오로 쓰러트리겠다!
장로: 테라여. 증오만으로 싸운다면 몸을 망칠 뿐이야. 그리고 지금의 자네에겐 메테오는 너무 위험해!
테라: 설령 내 몸이 부서지는 한이 있더라도! 그놈만은 용서 못해. 내가!
장로: 그럴 거라고 생각했네. 예전 그대로야.
테라: 자네도 마찬가질세….
장로: 하지만 세실도 패러딘이 되었어. 둘이 힘을 합친다면….
세실: 하지만 고르베자에게 대항하려면 바론으로 돌아가 비공정을….
장로: 알겠다… 데빌로드의 봉인을 풀지! 패러딘이 된 자네라면 데빌로드를 제어할 수 있을 거야! 자, 가게나, 바론으로! 나는 기도의 탑에 올라가 그대들을 위해 기도하겠다…. 부탁해…! 패러딘, 세실이여!
세실: 예!

세실과 테라는 장로의 집을 나서려 했다. 그런데 이때 파롬과 포롬이 세실의 뒤를 따르는 것이었다.

장로: 파롬! 포롬! 너희들의 역할은 끝났을 텐데!
파롬: 끝나지 않았어요! 장로님은 이 녀석의 힘이 되어주라고 했잖아요!
포롬: 용서해주세요!
장로: 너희들…. 시련의 산이 너희들을 받아들였다는 것은 너희들의 운명에도 관계있는 것일지도…. 나는 미시디아에서 떨어질 수 없어. 세실, 테라…, 둘을 부탁하네!
세실: 하지만….
파롬: 우리 둘의 힘 잘 알고 있지!?
포롬: 바로 그거예요!
테라: 걱정말게. 나도 함께 가니까!
세실: 알겠어요…, 기대하지!
장로: 음, 마을 오른쪽에 있는 데빌로드로 바론에 가게나! 나는 이 위에 있는 기도의 탑에서 그대들의… 아니, 모든 성스러운 자들을 위해 계속 기도 드리겠네! 부탁하이…!

이렇게 해서 4명은 데빌로드를 통해 바론으로 잠입하게 되었다. 바론에 도착한 세실은 시드의 집을 찾아갔으나 시드는 없고 그의 딸인 에리나만 있었다. 에리나는 아버지가 성에 간 후 계속 돌아오지 않는다고 말했다. 한편 마을을 돌아다니던 세실은 어떤 흉폭한 몽크승이 마을사람들을 괴롭히고 있으며, 지금은 여관에 있는 것 같다는 이야기를 듣게 되어 여관으로 간다. 여관에는 놀랍게도 양이 바론 병사들과 술을 마시고 있었다.

세실: 양 아니야! 무사했구나!
양: 네 녀석은!
세실: 패러딘이 되어 알아보지 못하는 건가? 나야, 세실이라구!
양: 세실! 찾고있었다! 바론 왕을 거역하는 개자식! 자, 잡아라!
바론병: 옛!

갑자기 바론병사들이 세실 일행을 공격하였다. 하지만 패러딘이 된 세실의 상대가 될 리는 없었다.

세실: *양! 모르겠어?*
양: *알고 말고. 이 반역자!*

이번엔 양이 세실 일행을 공격하였다. 세실과 나머지 일행은 양을 죽지 않을 정도로 패주었고, 그 충격에 의해 양은 제정신으로 돌아왔다.

양: *세실! 난 리바이어선에게….*
테라: *아무래도 기억상실이었던 때에 바론에 이용당한 것 같군.*
양: *…면목없군.*
세실: *리디아와 길버트는?*
양: *리디아는 리바이어선에게 먹히고 말았다. 길버트는… 모르겠어….*
세실: *그렇군….*
양: *여기는?*
세실: *바론이다. 병사들에게 알려지면 안돼. 방으로 가서 대책을 강구하자!*

이리하여 제정신을 찾은 양은 세실과 합류하였다. 그리고 성에 잠입할 방법을 찾기 위해 여관에 묵게 되었다.

양: *이쪽 분은?*
세실: *현자인 테라. 길버트의….*
테라: *내 딸은 목숨을 걸며 그 남자를 사랑했다….*
양: *그렇군요… 전 파블의 몽크승장 양.*
파롬: *난 미시디아의 천재님 파롬이다!*
포롬: *건방져서 죄송합니다. 쌍둥이의 포롬입니다.*

파롬: *정말로 바론 따위에게 이용당하다니 말야!*
포롬: *파롬!*
양: *면목없다….*
세실: *어쨌든 시드를 구출하지 않으면….*
테라: *정문으로 당당히 들어갈 수는 없을 테고….*
양: *응? 이건?*
세실: *이건 바론의 열쇠야! 그래! 양은 근위병을 하고 있었으니까…. 어떻게든 될지도 몰라!*

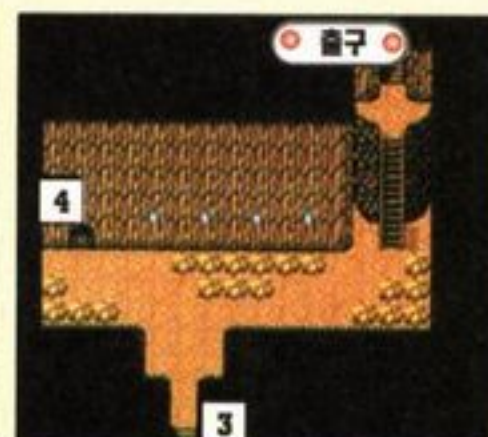
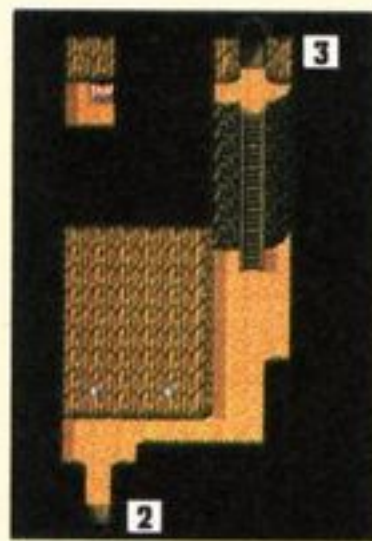
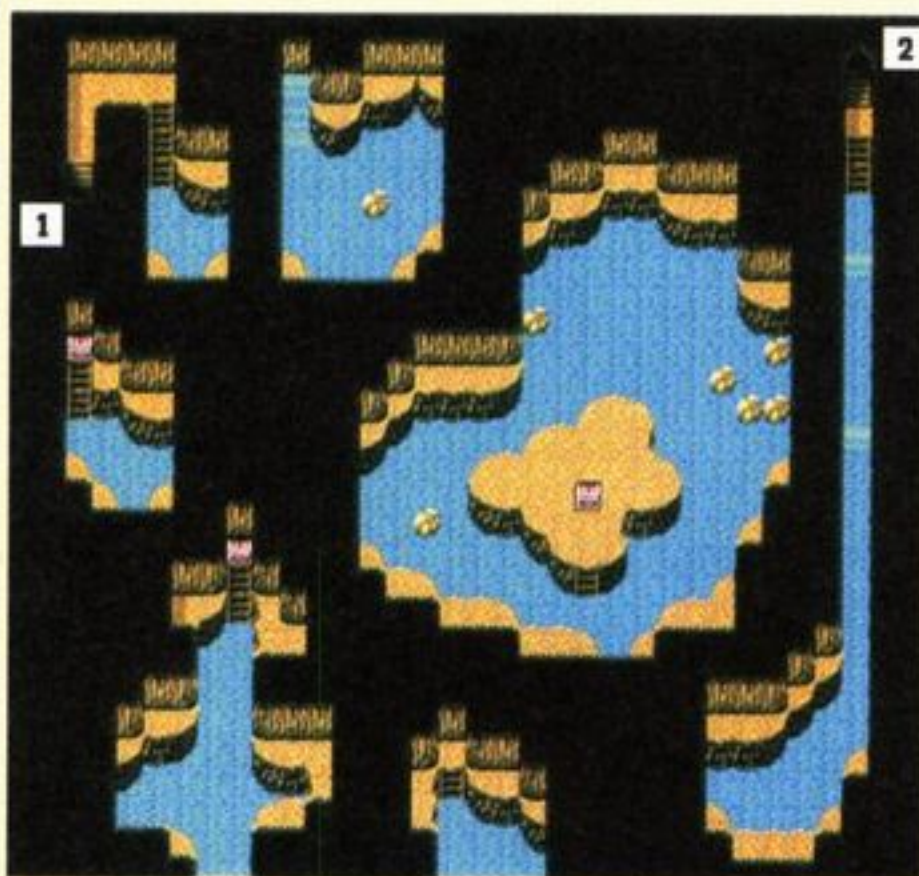
바론 마을

시디의 집에 가면 시드의 딸에게서 시드가 잡혀갔다는 소식을 듣게 된다. 여관에 있는 술집에 가면 양이 있으며 양과 전투를 하면 동료가 된다. 그후 얻게되는 바론의 열쇠(バロンのカギ)를 사용하면 마을의 무기점과 방어구점을 열 수 있으므로 무기를 재정비하도록 하자. 마을 왼쪽에 있는 문이 잠긴 집으로 가면 수로로 들어갈 수 있다.

오래된 수로 (むかしの水路)

지하 3층으로 구성되어있는 수로로써, 수계 몬스터가 많이 나오므로 번개의 속성을 가진 무기나 마법을 사용하는 것이 좋다. 단, 파충류나 양서류의 경우에는 추위에 약하다. 이 동굴에는 숨겨진 길도 존재하므로 벽 주위를 잘 살피도록 하자. 지하1층의 세이브포인트를 지나면 바론 성 안으로 잠입하게 된다.

입수가능 아이템

에텔×2, 에르메스의 구두, 거미줄, 고대의 검, 제우스의 분노, 동의 모래시계, 하이 포션

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
기가스 게이터(ギガースゲイター)	292	38	2	파충류 몬스터	냉기	218	660
스플래셔(スプラッシャー)	180	31	3	수중 몬스터	번개	145	430
데스 터넷(デスタネッド)	380	42	2	경험치 창고	번개	262	1030
바론 근위병(バロンきんえいへい)	280	40	3	마법 포키와 미니멈을 사용	-	236	710
휴드라(ヒュドラ)	257	44	2	움직임을 봉하는 '둘러싸기'를 사용	번개	209	670
프래드 웜(フラッドウォーム)	638	42	0	물결을 보내는 적	번개	219	690
뇌어(らいぎょ)	284	40	2	번개계통 흡수	원거리 공격	214	640

PlayStation

수로는 별로 넓지 않았지만 꽤 많은 아이템들이 숨겨져 있었다. 지하수로를 통해 성안에 잠입한 세실 일행은 왕의 방 앞까지 올 수 있었다. 이상하게도 병사들이 하나도 보이지 않는 것이었다. 중앙에 들어서자 베이건이 나타났다.

베이건: *세실님! 무사하셨군요!*
세실: *베이건! 설마 너도…*
베이건: *제가 어떻게 되었나요?*
세실: *고르베자에게 조정당하여…*
베이건: *설마. 저의 임무는 성안의 근위병장. 바론으로의 충성심은 누구에게도 지지 않습니다!*
세실: *시드가 잡혀있다고 들었는데?*
베이건: *저희들 남은 근위병으로 그를 구출하려 했으나 살아남은 것은 저뿐.*
세실: *그렇군. 함께 가자! 네가 있으면 든든하거든!*
베이건: *예!*

이리하여 세실은 베이건과 함께 옥좌로 향했다. 그런데 갑자기 포롬과 파롬이 멈추는 것이었다.

세실: *왜 그래?*
파롬: *냄새가 나는데?*
포롬: *마물의 냄새예요!*
베이건: *뭐라고? 어디냐!*
파롬: *냄새가 난단 말이야. 너한테!*
포롬: *연극을 하려면 좀더 제대로 해야겠지요?*
세실: *너도 고르베자에게!*
베이건: *그만하시죠. 그런 말투는…. 그 분은 엄청난 것을 저에게 선사해 주셨습니다. 이런 아름다운 몸을 말이죠!*

역시 베이건도 고르베자의 부하였던 것이다.

괴물로 변해버린 베이건을 힘겹게 물리친 세실은 분노를 머금으며 왕좌로 향했다.

파롬: *별거 아니군 형씨!*
세실: *베이건마저…!*
바론 왕: *세실이여 무사했구나! 꽤 늠름하게 변했구나.*
세실: *폐하…*
바론 왕: *그 모습은 패러딘. 그래, 패러딘이 되었구나. 하지만 유감이야. 패러딘은.*
세실: *폐하…, 아니 바론 왕!*
바론 왕: *바론? 푸하하하하하… 누구야? 그 녀석은? 아 그래, 기억났어. 분명히 이 나라를 넘겨줄 수 없다고 말했던 멍청한 인간 말인가. 그 녀석을 대신하고 있었었지 난…. 하하하하하!*
세실: *네 녀석! 폐하를!*
바론 왕: *만나고싶어? 왕하고 만나고싶어? 나는 스컬미류네같은 바보같은 짓은 안 해. 왜냐하면 그 녀석은 4천왕이 된 것 자체가 신기한 놈이니까. 약해빠진 녀석이었지. 쿠하하하하하!*
세실: *그렇다면 네 녀석도!*
바론 왕: *그렇다! 고르베자 4천왕! 물의 카이나츠!*

이리하여 세실 일행은 사천왕 중 두 번째인 카이낫츠와 싸우게 되었다. 카이낫츠의 물 공격은 매우 강하였지만 물 속에서는 전기가 잘 통하는 것을 이용해 테라의 썬더가를 2~3방 명중시키자 카이낫츠도 힘없이 무너지고 말았다.

BOSS 카이낫츠 [カイナッツォ]

거북이 모양을 한 내셔으로 번개에 약하다. 세 가지 공격패턴을 가지고 있는데, 처음에는 보통공격을 하다가 주변에 물의 방어막을 만들 것이다. 이때부터는 해일공격을 하는데 이것에 당하면 전원 2500이상의 피해를 입게되므로 썬더가나 썬더라를 사용해 물을 없애자. 데미지를 많이 받으면 껍질 속으로 숨어 방어력을 높이는데, 이때가 찬스. 전력 공격으로 결정타를 날리자.

HP	공격력	방어력
5312	44	2

약점	습득 길	경험치
-	4000	5500

BOSS 베이건[ベイガン]

베이건은 자신은 마법만 사용하며 두 개의 팔을 이용해 공격한다. 한쪽 팔은 마비공격이나 보통 공격을 하며, 나머지 한쪽은 흡혈 공격을 사용한다. 팔을 잘라도 잘라도 계속 부활하므로 몸통을 직접 노리자. 또한 몸통이 헤이스트 마법을 팔에게 걸어주면 슬로우를 사용해 효과를 되돌리자.

이름	HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
왼팔	444	58	2	-	0	10
오른팔	444	58	2	-	0	10
몸	4444	58	1	-	3000	4000

????: *이! 가짜 바론 왕 녀석!*
시드: *잘도 그런 곰팡이 냄새나는 곳에 가두어두다니! 가만두지 않겠어! 아, 아니?*
세실: *시드!*
시드: *세실아냐! 살아있었구나! 걱정시키구 말야. 이 녀석…!*
세실: *미안.*
시드: *로자는 어쨌어? 네가 살아있을 거라면서 갑자기 뛰쳐나갔는데….*
세실: *고르베자에게 잡혀서….*
시드: *네 녀석이 붙어있었는데 어떻게 된 거야! 하지만 그 고르베자란 놈…, 내 비공정들을 그런 짓에 사용하더니 로자까지!*
테라: *그 아가씨가 위험해. 빨리 비공정이란 것에 안내해 주게!*
시드: *뭐야? 이 할배는!*
테라: *자네같은 늙은이에게까지 할배란 소리 듣고 싶지 않아!*
시드: *난 아직 젊단 말야!*
포롬: *자자… 시드님이라고 하셨죠? 이쪽은 테라님. 위대한 현자님이에요. 그리고 이쪽이 파블의 몽크승 대장 양님. 전 미시디아의 견습 마도사 포롬이에요.*
파롬: *췌! 할배들 뿐이잖아?*
포롬: *저 입이 거친 녀석이 쌍둥이인 파롬이에요.*
파롬: *췌! 잘난 척하고 말야!*
양: *처음 뵙겠습니다. 이곳은 위험하니까 서두르지 않으면!*
시드: *예의를 갖추고 있군, 자네는!*
세실: *시드! 신형 비공정은 어디에?*
시드: *후후후… 누구도! 모르는 곳이지! 조금 고쳐놓았거든!*
테라: *시간이 없다고 말했는데 말야! 로자의 목숨이 걸려있다고!*
시드: *이것저것 귀찮은 할배아냐! 알았다구! 자, 이쪽이야!*

이래서 세실 일행은 시드를 따라 방을 나섰다. 하지만 이때 어디선가 이상한 목소리가 들렸다.

????: *크크크, 나를 죽이다니, 하지만 난 외로움을 타서 말야. 크크크… 죽어도 무서운 이 물의 카이낫츠님의 공포를 톡톡히 맛보며 죽어라! 먼저 지옥에서 기다리고 있겠다! 우하하하하!*
테라: *벽이!*
시드: *안 열려!*
테라: *이쪽도야!*
세실: *파롬! 포롬!*
파롬: *형씨! 고마웠어!*
포롬: *오빠가 생긴 것 같아서 정말 행복했어요!*
테라: *너희들 무엇을!*
파롬: *당신들을 이곳에서 죽게 할 순 없지!*
포롬: *테라님! 세실씨를 잘 부탁드려요!*
파롬: *자 시작해, 포롬!*
포롬: *응!*
세실: *그만해!*
파롬, 포롬: *브레이크!*
세실: *파롬… 포로옴!*
테라: *아니야… 아니야…! 기다려봐! 에스나!*

두 명의 의지에 의해 석화해서 효과가 없다….

테라: *바보들! 죽는 건 나같은 늙은이면 될텐데!*
양: *이런 어린아이들이…!*
테라: *내가 이 원한을 갚아 주겠어!*
시드: *말로만 떠들어도 소용없어. 엔터프라이즈를 띄우자고!*
세실: *기다려…, 고르베자!*

파롬과 포롬의 희생으로 세실 일행은

커다란 슬픔에 빠져 있었다. 한편….

고르베자: 카이낫츠도 당하다니, 꽤 실력을 키웠군….
카인: 남은 건 하나의 크리스탈인데….
고르베자: 알고있어…. 하지만 그곳은 좀 까다로워.
카인: 세실에게 가지고 오게 하면 어떨까요?
고르베자: 녀석에게…?
카인: 이쪽에는 이 로자가 있습니다. 크리스탈과 바꿔서…, 이렇게 하면 어떨까요?
고르베자: 그래… 그거 좋겠군. 녀석을 끝장내는 것도 그때쯤으로 하잔 말이지….
카인: 그럼, 제가 전하러 가죠.
로자: 카인!
카인: 세실같은 녀석보다 내 쪽이 위라는 것을 보여주지.

이때쯤 세실 일행은 슬픔을 뒤로 한 채 시드를 따라 비공정이 있는 곳으로 향했다.

세실: 이런 곳에?
시드: 어때? 등잔 밑이 어둡다는 거지.
양: 이런 곳에 있으리라고는….
테라: 대단해!
시드: 기다렸지, 엔터프라이즈! 가자!

시드: 드디어 나타나셨다! 엔터프라이즈의 위력, 확실하게 맛보라구!
세실: 잠깐!
양: 저건….
테라: 백기?

백기를 든 카인의 비공정이 엔터프라이즈호 옆으로 온 것이다.

세실: 카인!
카인: 살아있었군, 세실.
시드: 카인! 어쩔 셈이냐!
세실: 로자는…, 무사하겠지?
카인: 훗, 역시 걱정되나보군? 로자의 목숨을 구하고싶다면 트로이아의 땅의 크리스탈과 교환하자.
세실: 뭐라고?
테라: 비겁한 방법을!
카인: 손에 넣는다면 또 연락하러 오지…. 알았지? 반드시 가져와라! 로자의 몸을 걱정한다면 말야.
양: 네 녀석…!
세실: 눈을 떠, 카인!
카인: 할말은 이것뿐이다.

결국 카인은 가버렸고, 세실과 나머지 일행은 이일에 대하여 논의하기 시작했다.

양: 세실님….
시드: 카인 녀석…!
세실: 트로이아에 가자… 시드 방향을 북서로…!

이리하여 세실은 로자를 구하기 위해 트로이아를 향할 수밖에 없었다.

비공정 획득 후 이동할 수 있는 지상장소

미스트 마을 (ミストの村)

전에는 자동진행이었기 때문에 둘러보지 못했던 마을. 약간 특별한 무기를 팔고 있다. 마을 이곳저곳에는 봄의 파편들이 아직 남아 있으며, 어떤 집의 벽난로를 통해서는 숨겨진 방으로 들어갈 수 있다고 한다.

입수가능 아이템
금의 머리장식, 옷, 변화의 지팡이, 봄의 조각×3, 루비의 반지

구입가능 무기	
이름	가격
채찍	700
댄싱 대거	480

구입가능 방어구	
이름	가격
시인의 옷	450

아가루트의 마을 (アガルトの村)

세계의 남쪽 중간쯤의 작은 섬에 위치한 마을. 별다른 특징이 없지만 나중에 이벤트로써 사용되는 마을이다. 마을 뒤에는 큰 휴화산이 있으며, 마을 중앙에는 끝이 보이지 않는다는 우물이 있다.

입수가능 아이템
북극의 바람

구입가능 무기	
이름	가격
로드	100
지팡이	480
스피어	350
부메랑	450
활	550
크로스 보우	700
철 화살	10
성스러운 화살	20

구입가능 방어구	
이름	가격
아이언 실드	450
아이언 헬멧	150
아이언 아머	650
철의 장갑	130
철의 팔찌	100

구입가능 아이템	
이름	가격
손 망치	80
처녀의 키스	60
다이어트 푸드	100

구입가능 아이템	
이름	가격
포션	30
피닉스의 꼬리	100
금침	400
처녀의 키스	60
안약	30
해독제	40
텐트	100
기절의 이제	50

미스릴의 마을 (ミスリルの街)

파블과 미시디아의 중간부근에 있는 섬 마을. 마을에는 소인, 개구리, 돼지들밖에 살지 않는다. 근처의 광산에서 미스릴 광석을 채취해 무구를 만들며 생활하고 있다. 미스릴의 무기는 꽤 위력적이다.

입수가능 아이템
미스릴 나이프, 미스릴의 지팡이, 5000길

구입가능 무기	
이름	가격
미스릴의 지팡이	4000
미스릴 나이프	3000
미스릴 햄머	8000
미스릴 소드	6000

구입가능 방어구	
이름	가격
미스릴 실드	1000
미스릴 헬멧	3000
미스릴 아머	17000
미스릴의 장갑	2000

구입가능 아이템	
이름	가격
손망치	80
처녀의 키스	60
다이어트 푸드	100

PlayStation

에브라나 성(エブラーナ城)

세계의 남서쪽에 있는 섬에서 문명을 발달시켰던 나라. 하지만 지금은 유령의 성이 되어 있다. 수많은 아이템이 잠들어 있지만, 아직은 적들을 상대할 단계가 아니다. 로자와 카인을 구해낸 뒤, 이곳에 와서 아이템을 모으도록 하자. 대부분 숨겨진 길을 찾아내야 하는 곳이다.

입수가능 아이템

에텔×3, 에르메스의 구두, 처녀의 키스, 금침, 은 모래시계, 은 사과, 쿠알의 수염, 입막음 화살×10, 코테이지×2, 하이 포션, 박카스의 술×2, 비상구, 블러드 랜스, 봄의 혼, 잠의 검, 잠재움 시계, 유니콘의 뿔, 10000길

세실 일행은 결국 땅의 크리스탈을 얻기 위해 트로이아로 향하였다. 트로이아는 수백년간 전쟁에 연루되는 일도 없어 남자가 아닌 8명의 자매들로 이루어진 여성신관들에 의해 다스려지는 나라였으며, 심지어 병사들도 모두 여성으로만 구성되어 있었다. 트로이아에 도착한 일행은 그곳 상황을 살펴보자마자 즉시 두 가지 소문을 접할 수 있었다. 하나는 그곳의 풍요를 뒷받침해주는 절대적 존재, 즉 땅의 크리스탈을 다크엘프에게 빼앗겼다는 것과 또 한가지는 얼마 전 바다물결에 휩쓸려 바닷가로 온 사람이 트로이아 성에서 치료를 받고 있으며 그가 어떤 나라의 왕자인 듯하다는 소문이었다.

트로이아 주위의 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
우드 아이즈(ウッドアイズ)	335	52	1	마법 스톱 사용	불	148	687
켓토시(ケットシー)	342	50	2	특수공격 블래스터 사용	성	252	820
트윈 스네이크(ツインスネーク)	108	46	0	특수공격 둘러싸기 사용	성, 냉기	222	700
데스 뷰티(デスビューティ)	440	24	2	꽃가루 공격이 특징	-	210	650
헬 나들(ヘルニードル)	398	40	3	데미지를 입으면 침을 쏜다	-	220	1000

트로이아 마을(トロイアの街)

바론의 북서쪽에 있는 마을. 트로이아 성과 붙어있다. 여자들로 이루어진 나라 트로이아의 직속마을이기 때문에 헌팅을 하러온 남자들이 매우 많다. 흑초코보에 대한 정보를 얻을 수 있으며, 숨겨진 보물도 몇 가지 찾을 수 있다. 팔고있는 무기는 모두 비금속류인 점이 특이하다. 10000원짜리 회원증을 사면 술집에 들어갈 수 있다.

구입가능 무기

이름	가격
큰 망치	80
그레이트 보우	2000
화염의 화살	30
얼음의 화살	30
번개의 화살	30

구입가능 방어구

이름	가격
가죽모자	100
깃털모자	330
옷	50
가죽옷	200
루비반지	1000

구입가능 아이템

이름	가격
포션	30
피닉스의 꼬리	100
금침	400
처녀의 키스	60
안약	30
해독제	40
텐트	100
가질의 아채	50
회원증	10000

입수가능 아이템

미스릴 나이프, 미스릴의 지팡이, 5000길

세실 일행은 우선 8신관을 만나보았다. 그녀들은 땅의 크리스탈을 다크엘프로부터 찾아다 주면 빌려주겠다는 약속을 하였다. 그후 세실은 길버트로 짐작되는 병자가 있는 방으로 향했다.

세실: 길버트!

길버트: 세실… 무사했군요. 저도… 싸울게요….

테라: 그런 몸으로 뭐가 되겠어! 얌전히 자고 있으라고!

길버트: 테라님… 살아 계셨군요. 죄송해요… 제가 안나를 죽인 거나 다름없어요….

테라: ….

길버트: 정말로… 으윽….

양: 길버트님, 지금은 요양하지 않으면….

길버트: 양… 당신도 무사했군요. 그럼 리디아는…?

양: 면목없소….

길버트: 그렇군요…. 불쌍하게…. 모두들 싸우고 있을 때에 저만 바보같이….

시드: 괜찮아! 이 시드와 엔터프라이즈가 있거든! 들어보니까 세실하구 로자를 도와준 것 같은데, 나에게 맡겨두라구!

길버트: 당신이 시드? 그럼 비공정을…!! 세실! 로자는?

세실: 이 트로이아의 땅의 크리스탈과 바꾸게 되었어…. 하지만 크리스탈은 다크엘프에게….

길버트: 다크엘프…. 세실, 이걸 가지고 가 줘….

세실: 이건?

길버튼: 나 대신이야…. 가지고 가 줘…. 세실… 로자를 반드시!

트로이아 성(トロイア城)

8명의 여신관이 다스리고 있는 여성국가. 8명의 신관들과 이야기한 후 길버트를 만나자. 길버트에게서 소곤소곤 풀(ひそひそう)를 얻은 후 자력의 동굴로 가면 된다.

입수가능 아이템

에텔, 에텔 드라이, 에릭서, 은 사과, 그레이트 보우, 텐트, 하이 포션, 박카스의 술, 만능약, 소곤소곤 풀, 화염의 화살, 얼음의 화살, 번개의 화살, 메아리 초, 루비반지

이리하여 세실과 그 일행은 다크엘프가 살고있는 자력의 동굴로 향하였다. 자력의 동굴로 가기 위해서는 하늘을 날 수 있는 흑초코보가 필요하기 때문에 북쪽의 초코보 둥지로 향했다. 자력의 동굴에 들어서자 일행은 강한 자력을 느끼게 되었고, 이로 인해 입고있는 금속제 무구들이 몸을 조여오는 것을 느꼈다. 할 수 없이 4인은 모든 무구를 비금속류로 바꾸어야만 했다.

자력의 동굴 (磁力の洞窟)

이곳은 트로이아 성이 있는 대륙과 떨어져 있으므로 날아서 가야 한다. 하지만 온통 숲으로 덮여있어 엔터프라이즈호를 타고는 들어갈 수 없다. 트로이아 성에서 북쪽으로 계속 걸어가면 초코보가 사는 곳이 나오는데, 이곳에는 흑초코보가 있으므로 흑초코보를 타고 가자. 동굴 안에 들어가면 자력을 느끼게 되는데, 이곳에서 금속제 무구를 장비하고 있으면 몸이 마비되므로 모두 비금속 무구로 바꾸어 주자. 양의 손톱이나 활, 나무망치 등은 비금속이다. 던전은 지하 4층으로 구성되어 있으며 꽤 복잡하다. 3층과 4층에 각각 세이브포인트가 있으므로 MP를 아끼지 말고 마법을 사용하자. 이곳의 적들은 대부분 불에 약하다. 4층에 내려가면 다크엘프와 싸우게 되지만, 처음에는 전멸하게 된다. 그후 길버트가 노래를 한 후에는 자력이 사라지므로 장비를 바꾸고 싸우자.

입수가능 아이템

에텔×2, 거미줄, 동 모래시계, 하이 포션×2, 비상구, 요정의 손톱, 2000길

스타트 지점

1

2

3

1

2

4

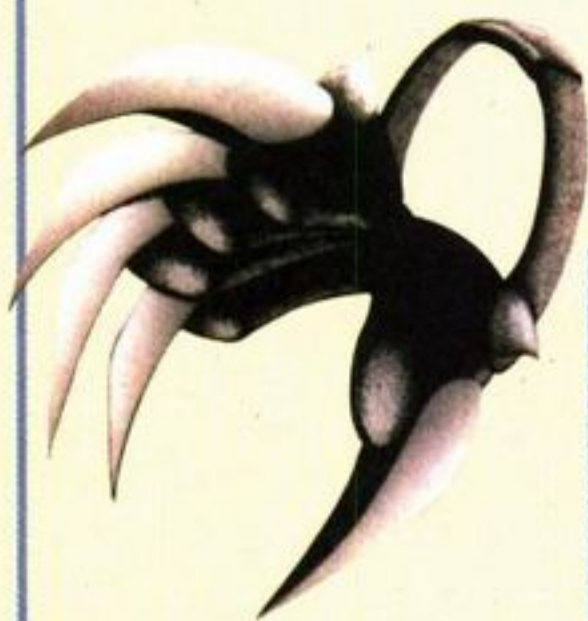
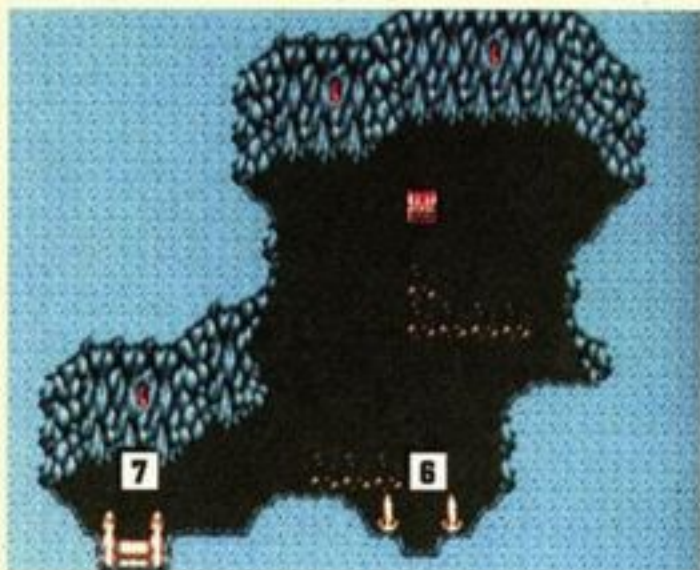
6

3

4

5

PlayStation

출구

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
에러 배틀러(エーラバトラ)	285	40	3	마법 슬로우 사용	성	232	800
오거(オーガ)	865	60	2	무식하게 힘만 센 거인	성	246	800
드라큐 레이디(ドラキュレディ)	270	38	2	흡혈이 특기	성, 불	195	810
페이스 배트(フェイスバット)	334	42	3	날라댕긴다	원거리 공격, 성	151	598
마인드 프레아(マインドフレア)	300	44	3	특수공격 마인드 블래스터 사용	-	232	1000

자력의 동굴은 여태까지의 동굴과는 비교되지 않을 정도로 깊고 복잡했다. 더군다나 세실이 검을 사용하지 못하는 건 치명적이었다. 하지만 양의 손톱은 금속이 아니기 때문에 간신히 동굴의 최하층까지 내려올 수 있었다. 동굴의 최하층에는 크리스탈룸과 똑같은 방이 있었고 그 안에는 땅의 크리스탈을 빼앗아간 다크엘프가 있었다.

다크엘프: *너희들 잘도 여기까지 왔군! 하지만 오는 것은 가능해도 땅의 크리스탈은 너희가 가지고 갈 수 없다. 그런 장비로 나의 마력을 견뎌낼 수 있다고 생각는가?*

양: *세실님!*

테라: *여기는 우리들에게 맡기는 것이 좋아!*

결국 4인은 다크엘프와 싸우게 되었다. 하지만 세실이 빠진 파티와, 철제 무구를 사용하지 못한 일행은 다크엘프에게 무력하게 쓰러지고 말았다.

세실: *검만 사용할 수 있다면…!*

이때 트로이아에 있는 길버트는 세실 일행의 위기를 느낄 수 있었다.

길버트: *세실들이 위험해!*

시종: *아직 움직일 수 있는 몸이 아닙니다!*

시종: *어디 가시려는 겁니까!*

길버트: *…걱정하지 않아도 돼. 저기 있는 하프까지만….*

시종: *당신은 아직 맘대로 걷지도 못하잖아요! 무리한다면!*

길버트: *상관없어…. 동료들을 구할 수 있는 건 나뿐…이야!*

길버트가 하프를 연주하기 시작하자 자력의 동굴에도 소곤소곤 풀을 통하여 음악이 흘러나왔다.

양: *아아….*

테라: *이 따뜻한 음색은….*

세실: *길버트의 하프야!*

다크엘프: *뭐야! 이 기분 나쁜 음악은! 으아아아아!*

길버트: *지금이야, 세실! 이 음악이 흐르고 있을 동안은 녀석도 자력을 조정할 수 없을 거야! 검을! 검을 장비하는 거야!*

세실: *알았어, 길버트!*

마침내 길버트의 도움에 의해 잠시동안 자력은 사라졌다. 검과 갑옷을 장비한 세실은 다시 다크엘프에게 도전했다. 다크엘프는 변신을 해가면서 세실들에게 공격을 퍼부었지만 검을 지닌 세실은 번개같은 솜씨로 다크엘프를 무찔렀다. 그리고 무사히 크리스탈을 손에 넣은 후 트로이아로 향했다. 트로이아에 도착하자 8명의 여신관은 세실 일행을 보며 놀람을 금치 못하였다.

BOSS

다크엘프[ダークエルフ]

변신전에는 마법을 주로 사용한다. 3연속 전체 마법을 사용하지만 별로 위력은 없다. 변신후에는 HP를 10이하로 만드는 톨네이도나 전체에게 200이상의 데미지를 주는 다크 브레스를 사용하므로 주의하자. 빛의 속성에 약하므로 세실에게 전설의 검을 장비해주고 바사크 마법을 걸어주자. 나머지 캐릭터는 회복에 전념하는 것이 좋다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
23890	18	0	-	4000	1000

신관1: 그것은!
신관2: 바로 땅의 크리스탈!
신관3: 되찾아오셨군요!
신관4: 해냈어!

이때 어디선가 낯익은 목소리가 들려왔다.

????: 크리스탈을 손에 넣은 모양이군.
시드: 이 목소리는?
세실: 카인!
카인: 앞으로 나와 비공정에 타라… 로자가 있는 곳까지 데리고 가주지.

하는 수없이 세실은 카인을 만나기 위해 밖으로 나가야만 했다. 하지만 그전에 길버트의 상태를 보러 갔다.

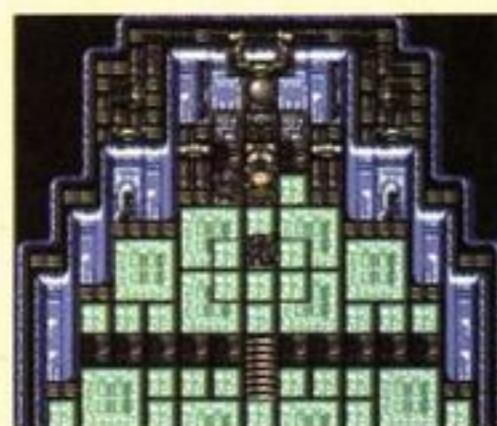
길버트: 해낸 것 같군요….
세실: 길버트! 네 덕분이야.
길버트: 그렇지….
시드: 하지만 어째서 그녀석이 노래에?
길버트: 이전 음유시인으로써 방랑하고 있을 때…, 사악한 요정을 괴롭힐 수 있다는 노래란 것을 들은 적 있어서…. 그래서 가능할 거라 생각하고….
양: 덕분에 살았습니다.
길버트: 그런… 저같은 게…, 큭….
세실: 길버트!
길버트: 테라님….
테라: 안나도 행복했을 거야. 자네같은 용감한 자에게 사랑 받았으니까….
길버트: 테라님….
테라: 지금은 그 병을 고치는 것만 생각해야해. 안나의 원수는 내가 메테오로 반드시 갚아줄 테니까! 길버트… 네 몫까지 말야.
길버트: …감사합니다.
세실: 길버트, 너는… 용기있는 남자야…!
길버트: 안나… 왠지 알게 된 거 같아….
길버트를 뒤로하고 세실은 엔터프라이즈호에 올랐다. 로자를 구하기 위해! 그리고 고르베자를 물리치기 위해!

엔터프라이즈호를 타고 부상한 세실 일행은 붉은날개를 타고 온 카인을 만나게 된다.

카인: 땅의 크리스탈은?
세실: 여기 있다! 로자는 어디 있지?
카인: 훗, 흥분하지마. 나의 비공정으로 넘어와라.

잠시 후 엔터프라이즈호는 붉은날개와 함께 어디론가 끌려갔다. 그리고 세실 일행은 기계로 된 건축물 안으로 들어오게 되었다.

세실: 카인!
시드: 어디 숨은 거야!
카인: 그렇게 흥분하지 말라고. 고르베자님으로부터 한가지 명령이 있는 것 같으니까.
테라: 고르베자!
고르베자: 약속을 지켜주어서 기쁘군….
테라: 모습을 들어내라!
고르베자: 서두르고픈 마음은 알겠지만 나의 명령을 따라줬으면 좋겠어.
양: 명령?
고르베자: 나는 너의 사랑스런 로자와 함께 이 조트의 탑 최상층에 있다. 여기까지 도착한다면 로자의 목숨과 크리스탈을 교환해 주지.
세실: 고르베자! 네 녀석!
고르베자: 빨리 오지 않으면 너의 중요한 로자의 목숨은 보증할 수 없지…. 자, 올라오거라!

이리하여 세실 일행은 조트의 탑을 오르게 되었다.

조트의 탑(ゾットの塔)

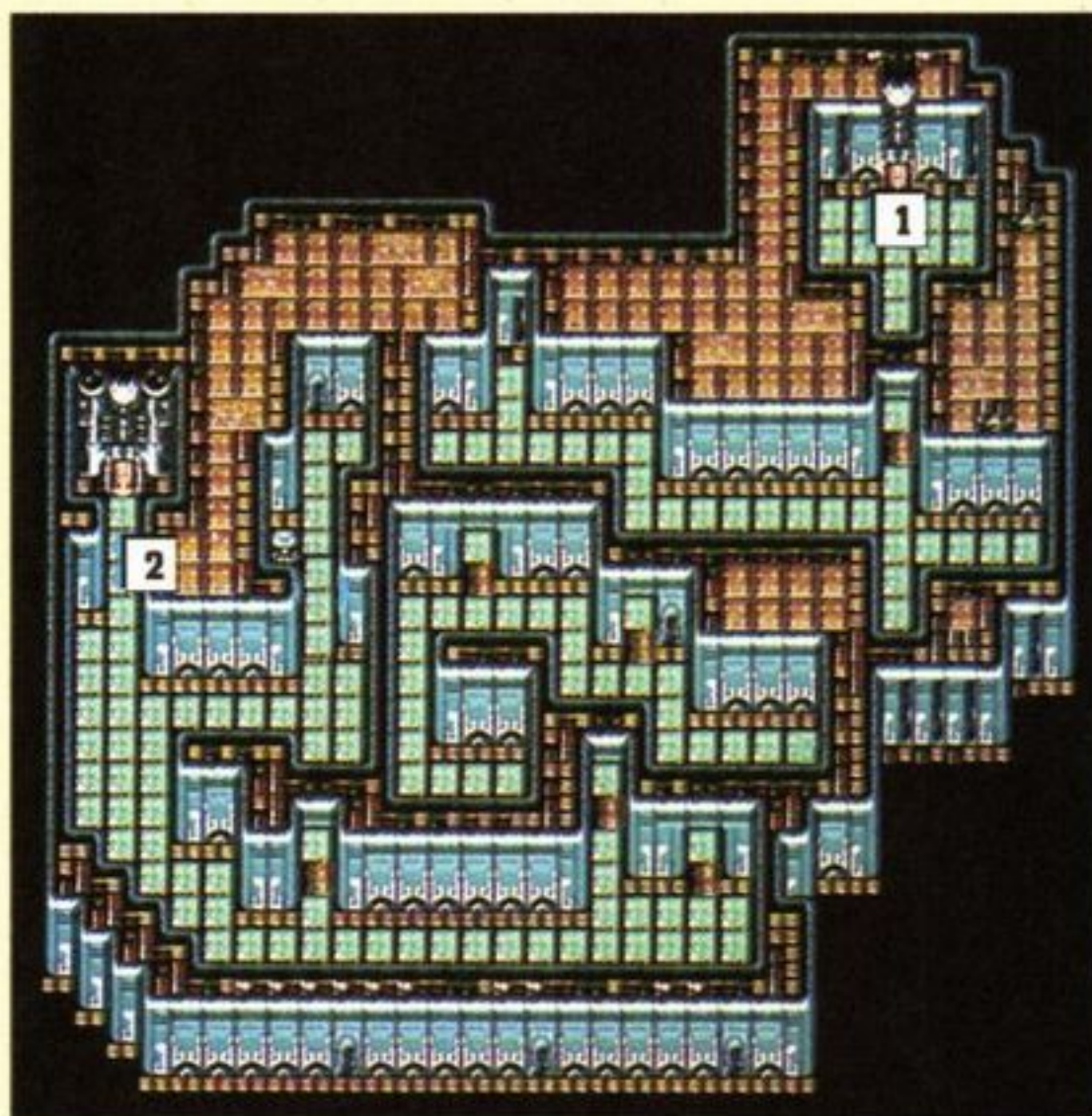
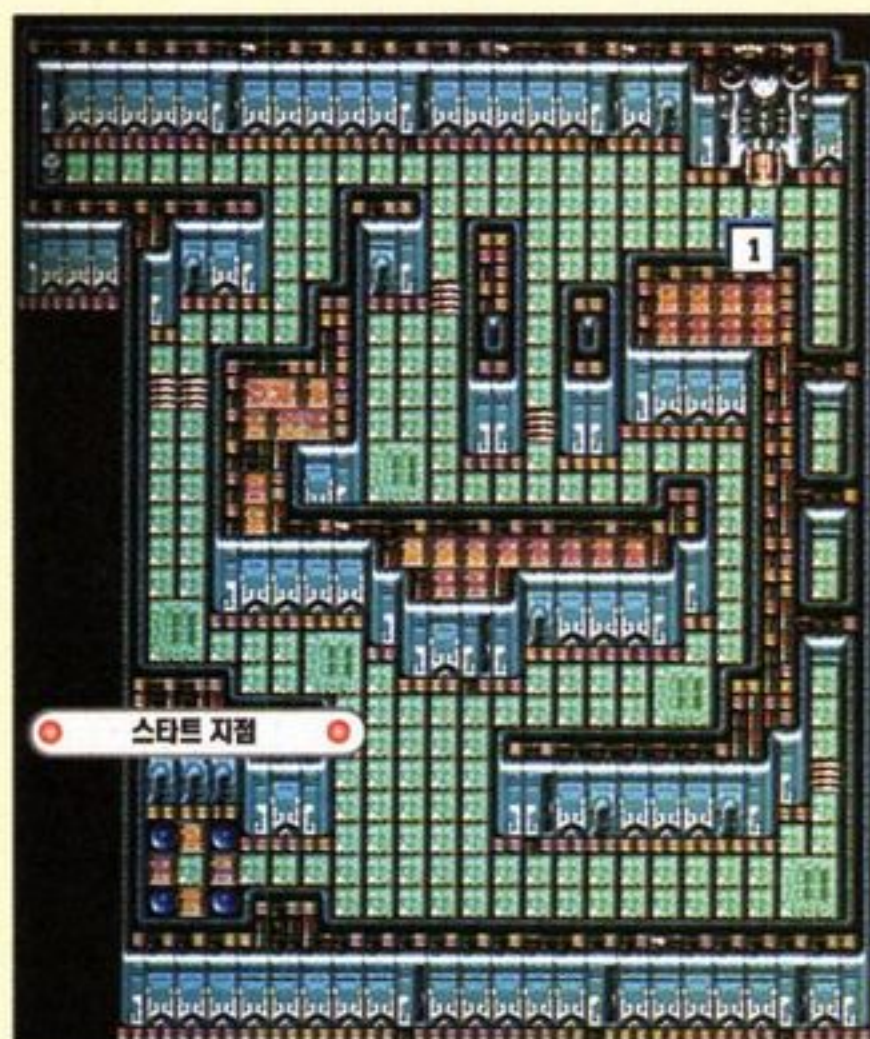
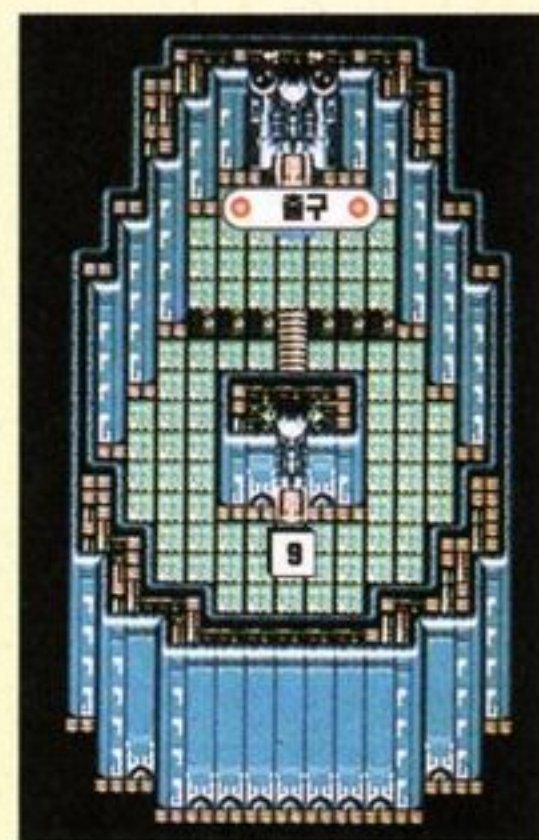
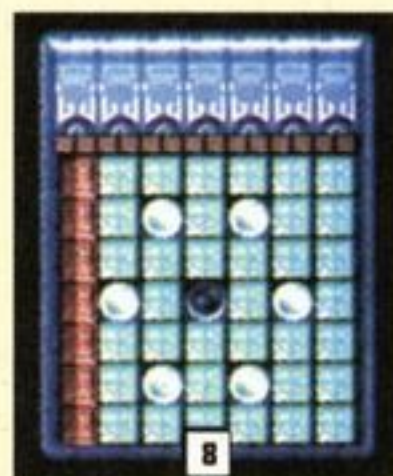
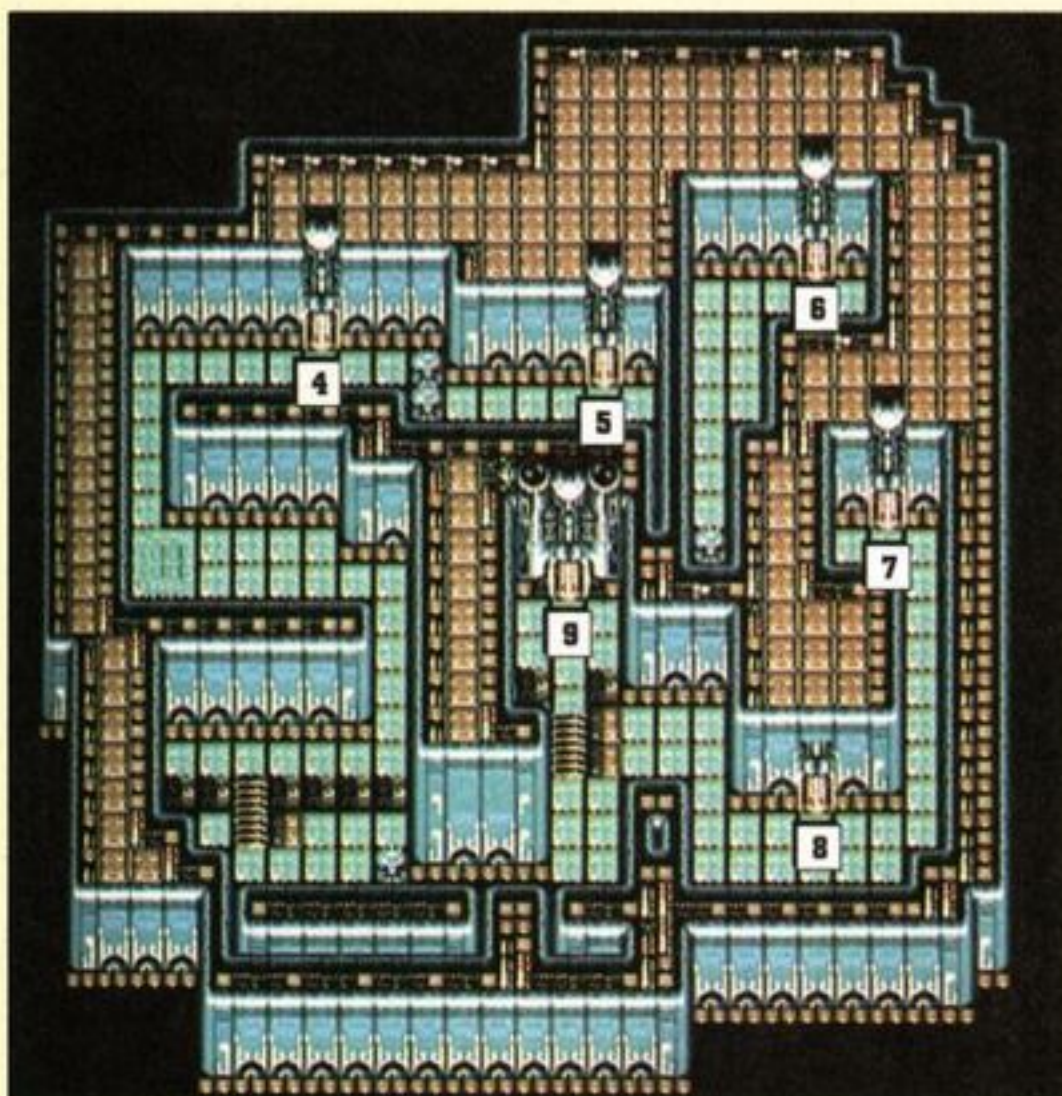
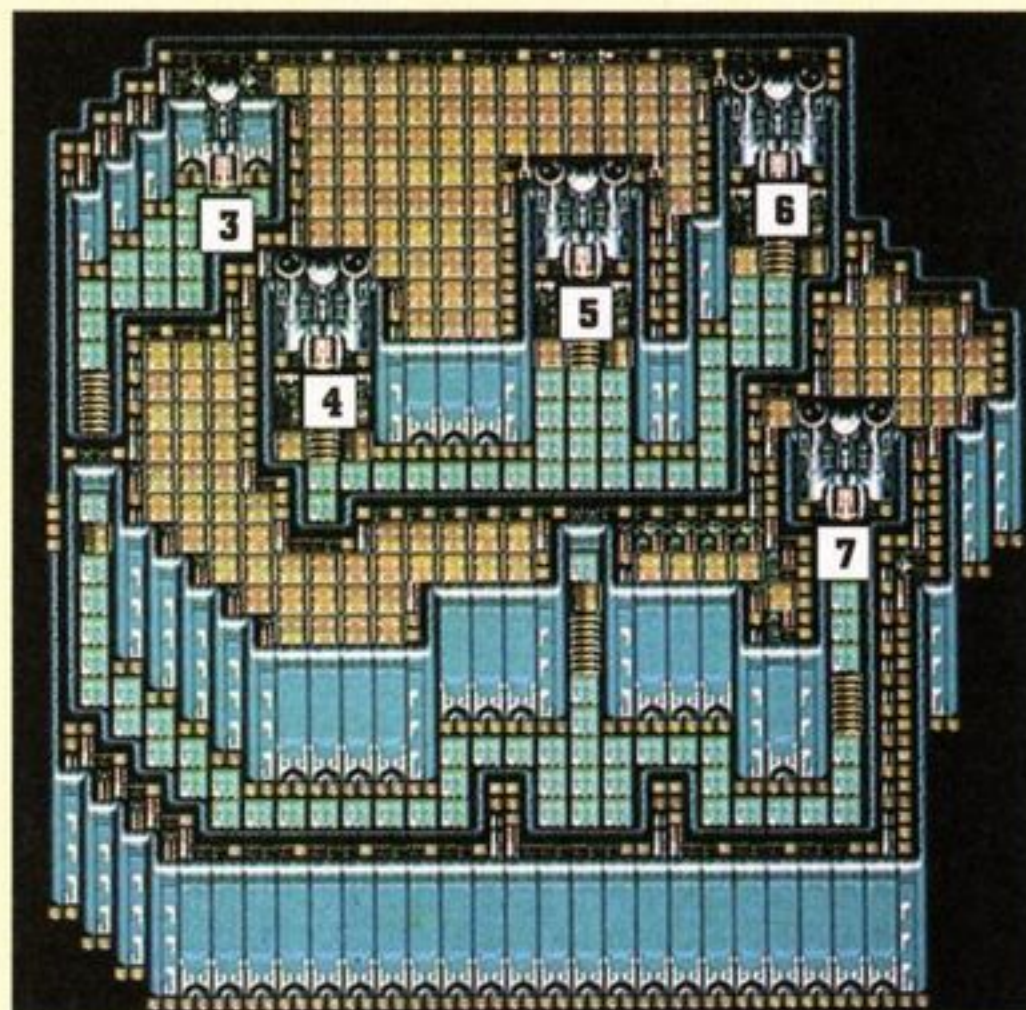
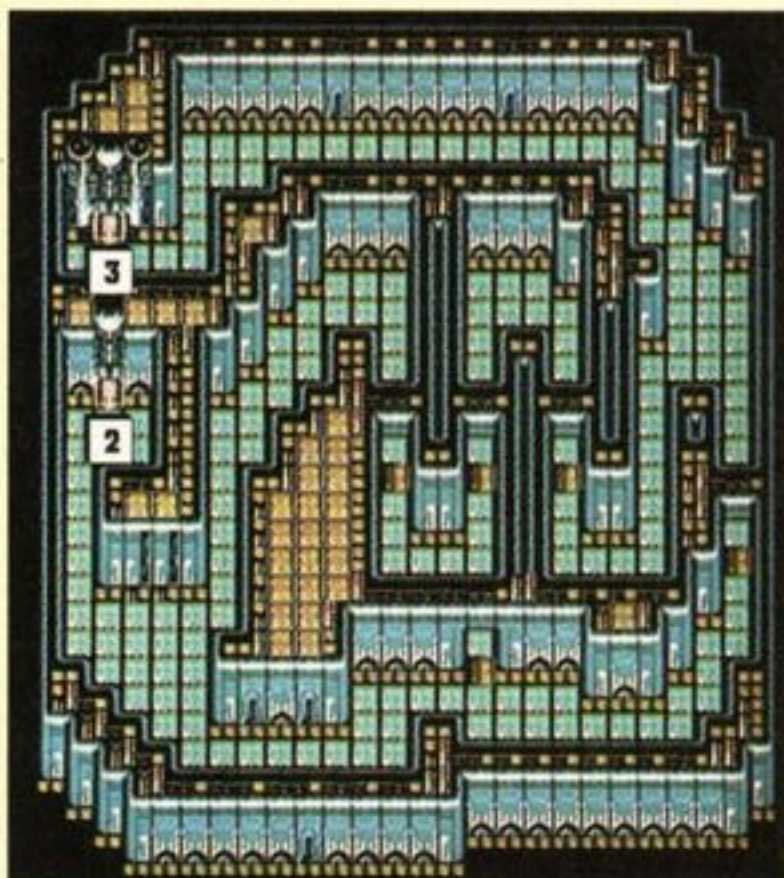
모두 7층으로 구성되어 있으며, 거의 일방통행이나 마찬가지다. 각층마다 아이템이 있는데 모두 무기이므로 꼭 얻어가자. 특히 5층에 아이템이 몰려있다. 5층에는 세이브포인트가 있으며 6층으로 올라갈 때 중간보스인 메가스 3자매가 나온다. 3자매를 물리친 후 6층으로 올라가면 이벤트가 일어나고, 7층에서 탈출할 때 발바리시아와 전투하게 된다. 전투후에는 바론 성으로 되돌아오게 된다. 2층의 보물상자에는 다음 던전에 출현하는 고레벨의 적이 등장하는데, 화염속성공격을 하므로 플레임 메일을 장비하지 않는 것이 좋다. 대부분 냉기속성의 적이 등장하므로, 화염계 마법이나 무구로 상대하자.

1

스타트 지점

1

2

PlayStation

입수가능 아이템

지옥의 손톱, 사제의 로브, 대지의 손톱, 프레임 실드, 프레임 소드, 프레임 메일

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
켄타우르 나이트	380	58	2	드럼매니2 끝판 보스	-	172	860
소서 레이디	350	50	2	공격력이 강한 미친 마법사	-	329	1551
퍼플 바바로아	105	52	254	방어력이 강한 프림계통의 적	불	50	750
플라크티	410	56	3	마법 컨퓨 사용	불	275	1221
블랙 나이트	360	64	2	흡수, 저주를 사용	성, 불	175	840
블리즈 비스트	520	64	3	눈보라 공격이 특기	불	276	1441
블리즈 리저드	480	62	2	석화 사용	냉기	224	920
헬 터틀	700	72	4	불 흡수	냉기	224	920
마리오네터	473	56	3	소환이 특기, 혼란에 빠지면 데스 사용	-	195	1000
마리온	256	56	3	마법 매니아	불	180	800
레이디 가더	425	60	3	여자다!!	-	200	1050

BOSS 메가스 3자매(メーガス三姉妹)

마그는 백마법을, 도그는 회생마법과 보통공격을, 라그는 흑마법을 사용한다. 그녀들이 사용하는 델타 어택은 마그가 도그에게 리플렉을 걸어준 후, 라그가 도그에게 흑마법을 사용해 우리에게 확실하게 공격하는 것이다. 약 400정도의 데미지를 받게 되므로 주의하자. 라그가 가깝다고 먼저 죽이면 도그가 살려내므로, 시간이 걸리더라도 도그를 먼저 죽이자. 때론 마그가 회생마법을 쓸 경우도 있지만 그러지 않길 빌 수밖에 없다.

이름	HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
마그	4599	36	2	-	3000	2500
도그	2591	30	1	-	8000	2500
라그	3000	2500	1	-	3000	2500

탑 내부는 온통 기계투성이였으며 그리 복잡하진 않았다. 최상층을 향해 올라가던 세실 일행은 5층 계단에서 세 명의 소녀와 만나게 되었다.

????: *어서 오세요, 조트의 탑에!*
????: *처음 뵙겠습니다.*
????: *우리들은 이 탑을 지키는 4천왕 바람의 발바시아님의 오른팔!*
????: *메가스 3자매인 도그!*
????: *둘째인 마그!*
????: *나는 라그!*
도그: *안됐지만 여기까지.*
마그: *크리스탈은 우리들이 가져가죠.*
라그: *우리들 자매의 델타어택으로 로자와는 안녕이야!*

세실 일행은 갑자기 나타난 3자매와 싸우게 되었다. 세 명은 각각 흑마법, 백마법, 소생마법을 사용하며 마법을 튕겨내는 식으로 공격해 왔지만 세실 일행의 상대는 되지 못했다. 3자매를 물리치고 6층에 오르자 고르베자와 카인이 나타났다.

고르베자: *수고했다, 제군들….*
테라: *고르베자!*
세실: *로자는 어딨지?*
고르베자: *크리스탈이 먼저야.*
세실: *로자는 무사하지?*
고르베자: *물론 무사해. 자, 크리스탈을 내놔라.*
세실: *자, 여기 있다. 로자를 돌려줘!*
고르베자: *로자? 무슨 소리지?*
세실: *뭐라고!?*
시드: *이야기가 틀리잖아!*
테라: *아무리해도 소용없는 녀석이군!*
고르베자: *노인네한테 볼일은 없는데?*
테라: *너에겐 없더라도 나에겐 있어! 잘 알아둬…! 안나의 아픔을!!*

화가 난 테라는 홀로 고르베자를 상대했다. 하지만 테라의 마법은 고르베자에게 상처하나 주지 못했다. 그러자 테라는 결국 자신의 생명력을 MP로 바꾸어 메테오를 완성시켜 고르베자를 쓰러트렸다.

고르베자: *메테오를 사용할 줄은…. 으윽!*
세실: *테라!*
고르베자: *하지만… 크리스탈은 얻었어…. 돌아가자. 카인!*
카인: *….*
고르베자: *지금의 메테오로 인해 주술이 풀린 건가? 뭐 괜찮아. 너에겐 더 이상 볼일 없다. 이 대가는 반드시 치르게 해 주겠다!*
세실: *도망가게 둘 줄 아나! 고르베자!*
고르베자: *크… 나를 우습게 보지 마라! …!?*
세실: *크… 어째서…, 죽이지 않는 거지….*
고르베자: *네 녀석은….*
세실: *?*
고르베자: *네 녀석은 도대체…, 으, 으으*
세실: *…?*
고르베자: *이… 이 승부는 다음으로 미루자…!*
양: *세실님!*
시드: *괜찮아!?*
세실: *아, 역시 메테오가 효과가 있었나 봐요…. 그것보다 테라!*
테라: *쓰러트린 줄 알았는데….*
시드: *말하면 안돼!*
테라: *이것도… 증오에 사로잡혀 싸운 결과일지 몰라…. 안나의 복수를… 부탁…!*
세실: *테라!*
양: *!*
시드: *눈뜨지 못해! 이 영감탱이!*
테라: *….*
양: *테라님….*
시드: *딸하고… 편안하게 살아야 해….*
세실: *테라… 안나의 복수는… 우리들이 갚겠어!*

테라가 세상을 떠난 후, 세실은 쓰러져있던 카인에게 말을 걸었다.

세실: *카인…! 카인!*
카인: *…세실! 미, 미안해… 나는 무슨 짓을….*
세실: *조종당하고 있던 거야… 어쩔 수 없지.*
카인: *하지만… 의식은 있었어. 나는 로자를….*
세실: *! 로자는!?*
카인: *이 위야. 시간이 없어!*
로자: *세실!*
세실: *로자….*
로자: *전 당신이 와주실 거라고 믿고 있었어요….*
세실: *네가 없어지고 난 후에 알게 되었어…. 난 너를….*
로자: *세실….*
시드: *이거이거 뜨거운데!*
로자: *카인!*
세실: *제정신으로 돌아왔어….*
카인: *용서해 줘, 로자…. 조정당하고 있던 것만은 아냐! 나는 네 곁에… 있고 싶었어!*
로자: *카인….*
카인: *….*
로자: *함께 싸워요, 카인….*
카인: *미안해! 용서해 줘, 로자! 세실!*
시드: *에이! 이러고 있을 시간이 없어! 여긴 위험하다고!*
세실: *가자, 카인!*
카인: *세실….*
세실: *용기사인 너에겐 힘이 있어! 함께 고르베자와 싸우지 않을래?*
카인: *…미안 세실…, 로자…!*

이렇게 해서 세실 일행은 로자와 카인을 동료로 맞이하였다. 그리고 5인은 조트의 탑을 탈출하려 하였다. 하지만,

????: *호호호호호호…. 고르베자님에게 상처를 입히다니, 너희들을 깔본 모양이군!*
카인: *고르베자 4천왕, 바람의 발바리시아다!*
발바리시아: *카인, 너도 정신나간 거 아냐? 그 정도의 힘이 있으면서!*
카인: *정신나간 게 아니라 제정신으로 돌아온 거라고 말해주지? 발바리시아!*
발바리시아: *친한 것처럼 부르지마! 이렇게 될 거라면 너나 로자를 죽였어야 했어. 하지만 메테오를 사용할 수 있는 자는 이미 없다. 모두 사이좋게 모인 곳에서 함께 죽어줘야겠어!*
카인: *흥, 공중전은 너만 할 수 있는 게 아니야!*

BOSS 발바리시아 [バルバリシア]

4천왕의 명성에 걸맞게 꽤 어려운 적. 전투가 시작되자마자 머리카락을 휘감아 회오리처럼 변하는데, 이때는 공격이 잘 통하지 않으며 툴네이도 마법을 사용하므로 주의하자. 이럴 때에는 카인의 점프공격을 사용하면 회오리를 풀 수 있다. 회오리를 풀 때는 머리카락으로 한 명을 공격하므로 주의하자.

HP	공격력	방어력
8636	88	0

약점	습득 길	경험치
-	5500	9000

이렇게 하여 5인은 사천왕중 한 명인 발바리시아와 싸우게 되었다. 발바리시아는 몸을 회오리처럼 말아서 공격을 방어해 냈지만 카인의 점프로 회오리의 중심을 찔러 물리칠 수 있었다.

발바리시아: *카인 네 녀석…! 나를 쓰러트린다 해도… 마지막의 사천왕이 있다! 이 조트의 탑과 함께… 사라져버려라! 호호호호호호호호!*
세실: *무, 무너진다!*
카인: *젠장!*

시드: 히야!
로자: 꽉 잡아요! 텔레포!

로자의 마법으로 일행은 무사히 바론 성에 도착했다.

세실: 여기는…
로자: 바론의 당신 방이에요.
시드: 가짜 왕도 쓰러트렸으니까 이젠 안심해도 돼.
카인: 세실… 말하지 않으면 안될 이야기가 있어….
시드: 뭐지?
카인: 크리스탈에 대한 거야….
세실: 트로이아에서 빌려온 땅의 크리스탈은 빼앗겨 버렸어…. 이걸로 녀석의 손에 모든 크리스탈이 모인 게 되지.
카인: 아니 크리스탈은 아직 4개밖에 모이지 않았어!
로자: 4개가 전부가 아니었나….
시드: 소문으로 들은 적이 있어!
로자: 설마….
카인: 그래… 어둠의 크리스탈!
시드: 이 세계의 4개의 크리스탈은 말하자면 표면의 크리스탈….
양: 이면의 크리스탈이….
세실: 그 어둠의 크리스탈!
카인: 그래. 그러니까 고르베자에게 넘어간 크리스탈은 아직 반밖에 되지 않아!
시드: 하지만 어둠의 크리스탈의 소문은 들기만 했을 뿐, 어디 있는 지는….
카인: 하지만 고르베자는 찾고 있었어.
세실: 서두르지 않으면 안돼! 도대체 어디에?
카인: 추측대로라면 앞면과 뒷면… 지저야!
양: 지저?
시드: 구멍이라도 파지 않으면 안 되겠군?
카인: 어쨌든 녀석은 앞면과 뒷면…, 즉 빛과 어둠의 크리스탈이 모두 모였을 때 달로의 길이 열린다고 했어….
세실: 달로의 길?
카인: 잘은 모르겠지만…, 그 열쇠가 이것인 것 같아. 너에게 넘겨줄게.
세실: 이건?
카인: 이걸 가지고 어딘가에 가면 지저로 가는 길이 열리는 것 같아….
양: 어딘가?
로자: 도대체 어디에?
카인: 모르겠어….
시드: 뭘 생각하고 있는 거야? 엔터프라이즈호가 있잖아! 이 세계쯤이야 눈 깜짝할 사이에 돌 수 있다고!
세실: 하지만 그건 조트의 탑에….
시드: 얕보지마! 최신형이라고 말했잖아! 원격조정으로 정확하게 바론에 불러놨지!
양: 그럼 결정된 거군.
로자: 시드, 믿음직한데요?
시드: 그렇지? 결정된 거니까 출발은 내일 아침이야! 지저의 입구를 향해 우선 자자구!
세실: 하지만… 어째서 그때 고르베자는 날 죽이지 않았을까….
로자: 무슨 일 있어요?
세실: 아니야. 아무 것도…. 쉬자….

이리하여 하루가 지나고 5인은 지저의 입구를 찾기 위해 다시 여행을 떠났다.

지저로 내려가기 위해 정보를 모으던 세실은 아가루트 마을에 끝없는 우물이 있다는 소문을 듣게 된다. 소문대로 아가루트 마을에는 엄청난 동굴이 있었다. 그리고 이곳에 마그마의 돌을 던지자 놀라운 일이 일어났다. 휴화산이 활동을 개시한 것이다. 잠시후 엔터프라이즈호에탄 일행은 더욱더 놀람을 금치 못하였다. 화산에 구멍이 뚫린 것이다. 이 구멍을 통해 세실 일행은 지저세계로 내려가게 되었다.

아가루트 마을
카인에게 마그마의 돌(マグマのいし)을 받은 후, 이 마을로 와서 우물에 돌을 떨어트리자. 그러면 화산이 폭발하여 지저로의 길이 생긴다.

세실: 저것은!?
카인: 붉은날개다!

갑자기 나타난 붉은 날개는 땅에 전차들과 싸우는 것 같았다. 이 사이에 끼어든 엔터프라이즈호는 위기에 처했다.

양: 한발 늦었는가!
세실: 싸우고 있는 것은…?
시드: 에잇! 강행돌파한다! 꽉 잡고 있으라구!

하지만 이미 엔터프라이즈호는 양쪽의 포탄에 협공을 받는 꼴이 되었다.

시드: 아프냐? 엔터프라이즈! 조금만 더 버텨 줘!
세실: 떨어진다!

얼마정도의 시간이 흐른 후, 깨어난 일행은 아직도 쓰러져 있는 세실을 일으켰다.

로자: 세실!
세실: 로자!
세실: …모두 무사한가?
시드: 응… 하지만 엔터프라이즈가 고장나 버렸어…. 이대로 나는 건 너무 위험해.
세실: 하는 수 없네요…. 내려가 봐요.

고장난 엔터프라이즈에서 내린 세실 일행은 주변에 있는 드와프 성으로 향했다. 드와프 성은 드와프들의 왕인 지옷트(ジオット)가 통치하고 있는 나라였다. 성으로 들어간 일행은 우선 왕을 만나 보았다.

드워프 왕: 무사했는가?
세실: 당신은?
드워프 왕: 나는 이 지저세계를 통치하는 드워프 왕 지옷트.
세실: 어둠의 크리스탈은?
지옷트: 역시 그 일 때문인가? 녀석들의 동료들로부터 포격을 받았다. 우리들도 간신히 물리쳐 냈다.
카인: 지저의 크리스탈은 아직 무사한가?
지옷트: 안됐지만 4개중 2개는 녀석들에게 넘겨주고 말았다.
양: 역시 늦어버리고 말았나….
지옷트: 하지만 이 성의 크리스탈은 아직 무사해. 드와프 전차대가 어떻게든 막아냈다.
로자: 방금 비공정과 싸우고 있던 전차말이군요?
지옷트: 호 그게 비공정이라고 하는 거군? 위쪽 세계에는 그런 것도 있다니… 우리의 자랑스러운 전차대도 하늘의 공격에는 좀 힘에 겨워서…. 그래, 너희들의 비공정이라는 걸로 엄호를 받으면 안될까?
시드: 그게 전의 포격으로 불시착하여 약간 맛이 가버렸거든.
지옷트: 수리에 필요한 것을 준비해줄까?
시드: 응급처치는 가능하겠지만 지저의 용암열에는 선체가 견뎌내지 못해. 지상으로 올라가 미스릴로 장갑을 바꿔야 하지! 좋아 우선 해볼까?
세실: 시드!
시드: 뭐 금방 돌아올게! 파워업해서 돌아올 테니까 기다리고 있으라구!
로자: 조심하세요….
시드: 호호, 로자! 나에겐 반하지 말라구!
세실: 지옷트 왕, 이성의 크리스탈은 도대체 어디에?
지옷트: 숨길필요는 없지. 이 옥좌 뒤가 숨겨진 방이야! 이렇게 하면 내가 보는 앞이라 안전하다는 거지!
양: !
세실: 왜그래요? 양?
양: 누군가가 훔쳐려하고 있소!
지옷트: 어떤 놈이!
세실: 아무도 없는데요?
양: 방금 전에 그런 느낌을 받았소!
지옷트: 문을 열어라!
드와프: 예!

일행은 비밀문을 통해 안으로 들어갔다. 하지만 4명이 모두 들어가자 문이 닫혀 버렸다.

카인: 열리지 않아!
????: 카하하하하하!
세실: ?
로자: 인형이?

BOSS 카르코브리너 [カルコブリーナ]

크리스탈을 빼앗으려온 고르베자의 자객. 처음에는 카르고 3마리과 프리나 3마리로 공격해 온다. 하지만 앞에 있는 3마리가 모두 죽으면 거대한 인형으로 변신한다. 거대인형은 공격력이 매우 세므로 주의하자. 뒤의 3명에게 스톱 등의 마법이나 모래시계를 사용하여 움직이지 못하게 한 후, 모두 죽여버리면 합체인형과 싸우지 않아도 된다.

HP	공격력	방어력
5315	106	2
약점	습득 길	경험치
-	5000	12000

눈앞에는 4명의 인형이 춤을 추고 있었다. 하지만 갑자기 그들은 세실을 공격해 왔다. 작은 3마리의 인형을 없애자 나머지 3마리는 거대인형으로 합체하여 세실을 공격해 왔다. 하지만 4명의 힘을 모아 겨우 물리칠 수 있었다.

????: 오래간만이군!
세실: 고르베자…!
고르베자: 어제는 고마웠어. 하지만 그 메테오를 쓰던 노인도 더 이상 없지. 그 때의 답례로 내가 왜 크리스탈을 모으고 있는지 가르쳐 주지. 8개의 크리스탈… 그것은 봉인된 달로의 길 바빌 탑을 부활시키기 위한 열쇠다. 달에는 우리들 인간의 지혜를 뛰어넘는 힘이 있다고 한다. 이 크리스탈로 7개째… 남은 것은 이제 1개가 된 거야. 이것도 너희들의 덕택이지. 이에 대한 답례도 하지 않으면 안 되지. 받아라! 이게 내가주는 마지막 선물이다!

말을 끝낸 고르베자는 세실 일행을 향해 공격해 왔다. 전투의 시작과 동시에 고르베자는 4인을 주문으로 묶고 흑룡을 불러내 한 명씩 쓰러트려 나갔다. 하지만 이때 어디선가 본 용이 등장하여 흑룡을 쓰러트렸다. 그것은 바로 리디아의 소환수였던 것이다. 흑룡을 쓰러트린 리디아는 세실의 주문을 풀어주었다.

BOSS 고르베자(ゴルベーザ)

처음에는 리디아와 세실만이 살아있으므로 피닉스의 꼬리를 사용해 나머지를 살려낸 후 싸우자. 고르베자는 라 계열의 마법을 주로 사용하는데 5명이 모두 살아있다면 별로 어렵지 않을 것이다. 둘이서 싸워도 이길 수 있지만 꽤 힘들 것이다.

세실: 쓰러트렸어…! 고르베자를 쓰러트렸어!
로자: 리디아 네 덕분이야!
세실: 하지만 그 모습은?
리디아: 리바이어선에게 먹혀서 환계로 가게 되었어요.
세실: 환계?
리디아: 환수들이 사는 세계예요. 거기서 환수들이 친구가 되어주었어요. 백마법은 사용하지 못하게 되었지만 그만큼 소환마법과 흑마법의 실력은 늘었죠! 하지만 환계는 이곳과 시간의 흐름이 틀려서….
로자: 그래서 어른으로?
카인: 세실, 이 아이는?
세실: 미스트 마을의 리디아야.
카인: 그때 그 아이?
얀: 이거 놀랐는데….
세실: 하지만 어째서 우리들을… 나는 너의 어머니를….
리디아: 말하지 마세요! 환계의 여왕님께 들었어요. 지금 훨씬 더 큰 운명이 움직이고 있다고… 당신들이 그에 대항하지 않으면 안 된다고….
세실: 리디아…!
????: 나는… 죽지 않아!
세실: 큰일이야. 크리스탈을!

이리하여 결국 고르베자에게 7번째 크리스탈마저 빼앗기고 말았다.

세실: 죄송합니다. 크리스탈을 고르베자의 손에….
지오트: 어쩔 수 없지. 이렇게 된다면 마지막 크리스탈을 찾아낼 수밖에.
로자: 마지막 크리스탈은 어디에 있죠?
지오트: 남서쪽에 있는 봉인의 동굴이야. 고르베자가 그쪽으로 향했겠지만 서두를 필요는 없어. 봉인을 열 수 있는 열쇠가 없으면 그 동굴에 들어가는 것은 불가능해. 그래서 말인데 너희들에게 부탁이 있어.
세실: 크리스탈을 빼앗긴 건 저희들의 책임입니다! 어떻게든 힘이 된다면….
지오트: 고르베자가 봉인의 동굴로 가고 있을 지금이 찬스야. 바빌 탑에 침입해서 7개의 크리스탈을 빼앗아 오지 않겠나?
카인: 바빌 탑에?
얀: 적의 본거지에 침입하란 말인가요?
지오트: 걱정할 필요는 없어! 우리의 전차부대가 적을 끌어낼 테니까! 그때를 틈타 자네들이 크리스탈을 탈환해 오게! 고르베자가 없는 지금밖엔 안돼!
카인: 어쩌지?
리디아: 적의 기지잖아요?
로자: 확실히 위험해요.
얀: 하지만 호랑이를 잡으려면 호랑이 굴로 들어가야 한다….
카인: 고르베자가 없는 지금밖에 찬스가 없어.
세실: 좋아… 하겠습니다!
지오트: 부탁해! 이성의 지하에 빠져나가는 통로가 있어! 건투를 빌겠네.

지저의 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
암도마마루(アームドママル)	325	58	4	할 말 없음	-	194	1555
언더 그랜더(アンダグランダ)	655	76	5	공격을 하면 지진 사용	-	342	2714
크리세일스(クリセイルス)	986	72	3	마법 아스필 사용	-	39	2822
그룸 윙(グルームウイング)	1580	100	4	괴 가루를 뿌린다	원거리 공격	510	2837
고블린 캡(ゴブリンキャップ)	189	56	0	좀더 잘난 고블린일 뿐이다	-	45	1830
골곤(ゴルゴーン)	2550	134	4	석화 공격	-	240	3003
헬 프래퍼(ヘルフラッパー)	900	74	14	괴 가루를 또 뿌린다	원거리 공격	312	3114
마그만 토터스(マグマントータス)	435	70	3	추운 것을 싫어한다고	냉기	234	1666

드와프의 성(ドワーフの城)

지저세계를 지배하고 있는 나라이다. 왕의 방에 들어가면 이벤트가 발생하여 크리스탈 룸에 들어가게 되고, 여기서 보스와 싸울 수 있다. 그후 고르베자가 나타나 또다시 전투가 일어나며 고르베자를 물리치면 자유롭게 행동할 수 있게 된다. 성안에는 많은 아이템이 있으므로 아이템을 모두 모으고 무구를 정비한 후 지하통로를 이용해 성의 반대쪽으로 나가자. 그리고 혹시 시간이 남는 사람은 스퀘어의 개발실에 들러보는 것도 좋을 것이다.

입수가능 아이템

용란서적, 드와프의 도끼, 박카스의 술×2, 에텔×2, 에릭서×2, 은 모래시계, 파워 리스트, 하이 포션, 흑도복, 기절의 야채×3, 오두막×3

PlayStation

구입가능 무기	
이름	가격
드와프의 도끼	15000
그레이트 보우	2000
어둠의 화살	40
플레임 소드	14000
화염의 창	11000

구입가능 방어구	
이름	가격
플레임 실드	1250
플레임 메일	30000
사제의 모자	2000
사제의 로브	1200
룬의 팔찌	2000

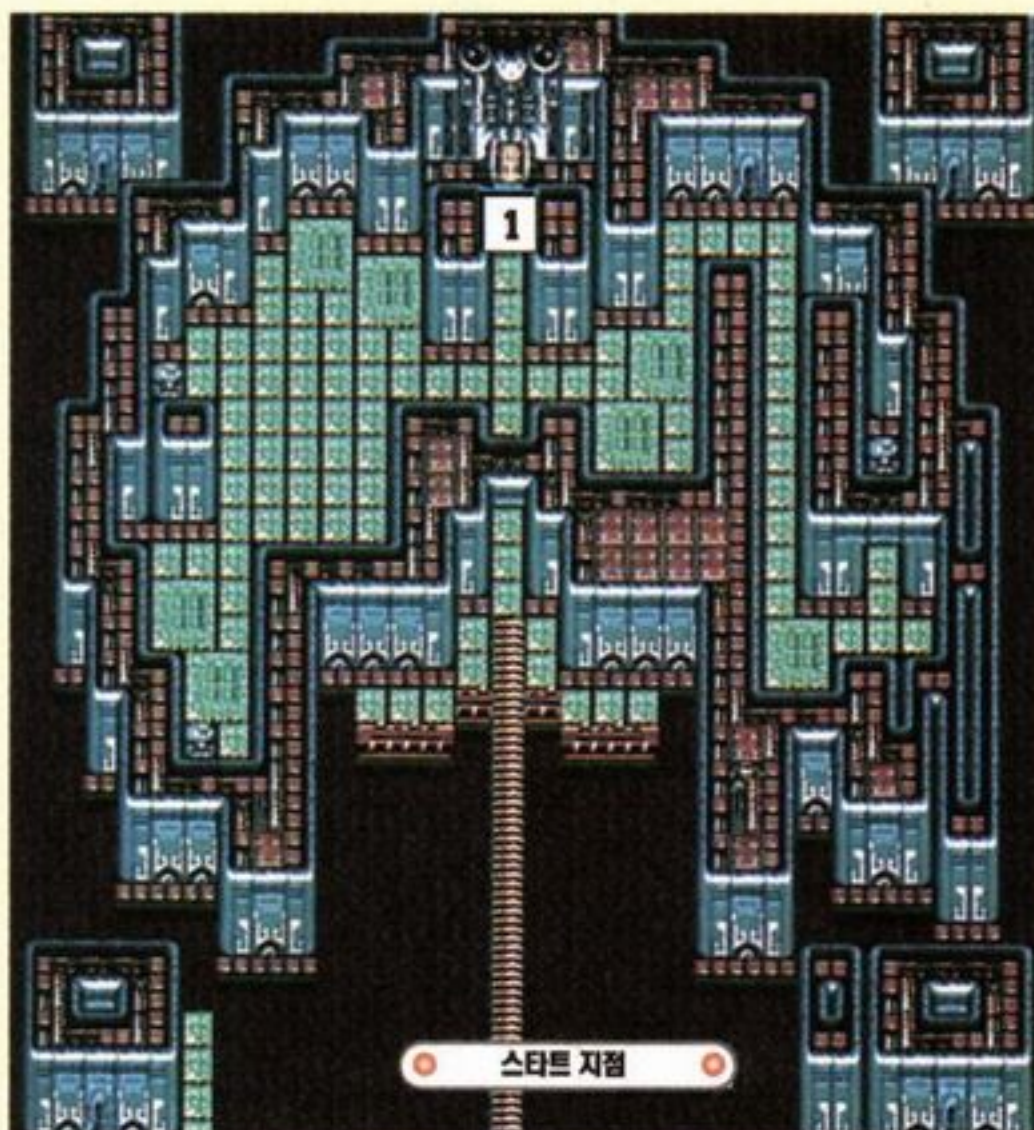
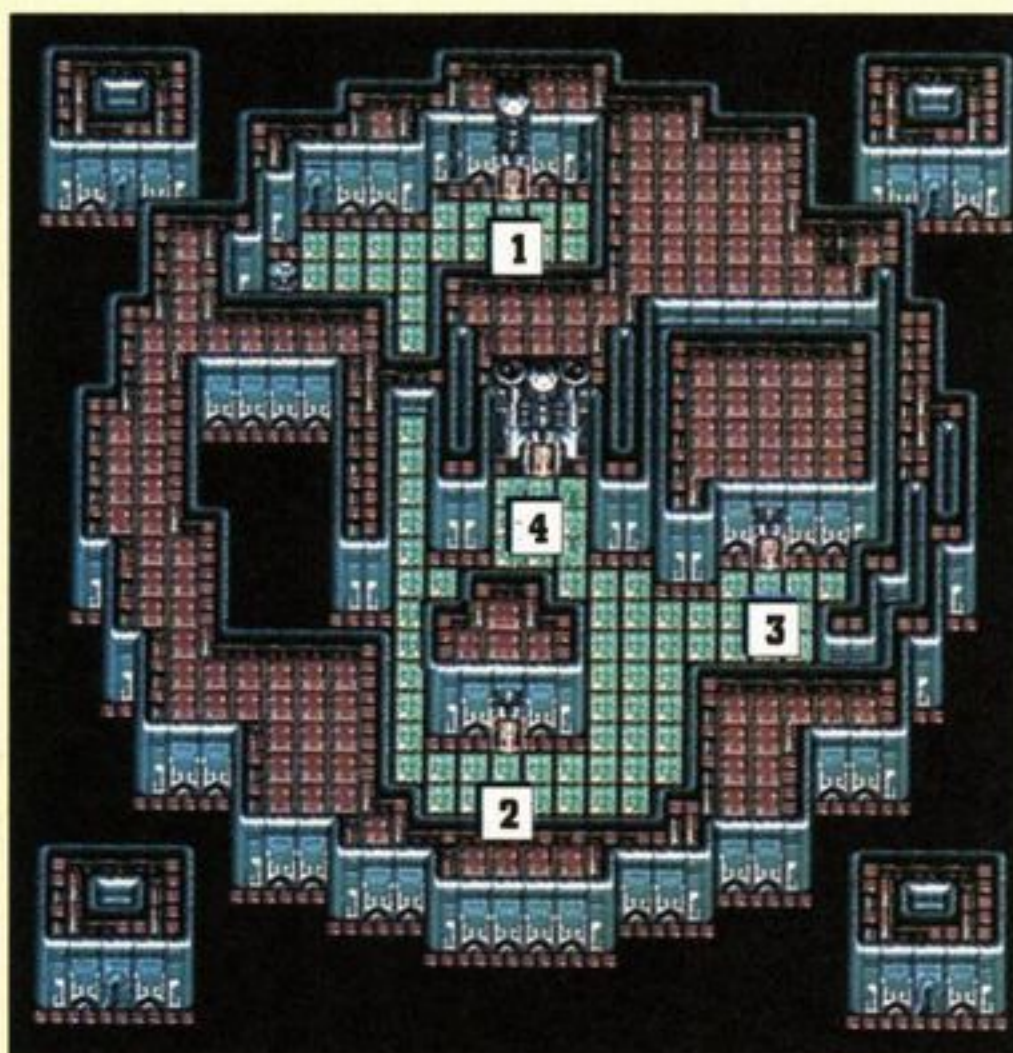
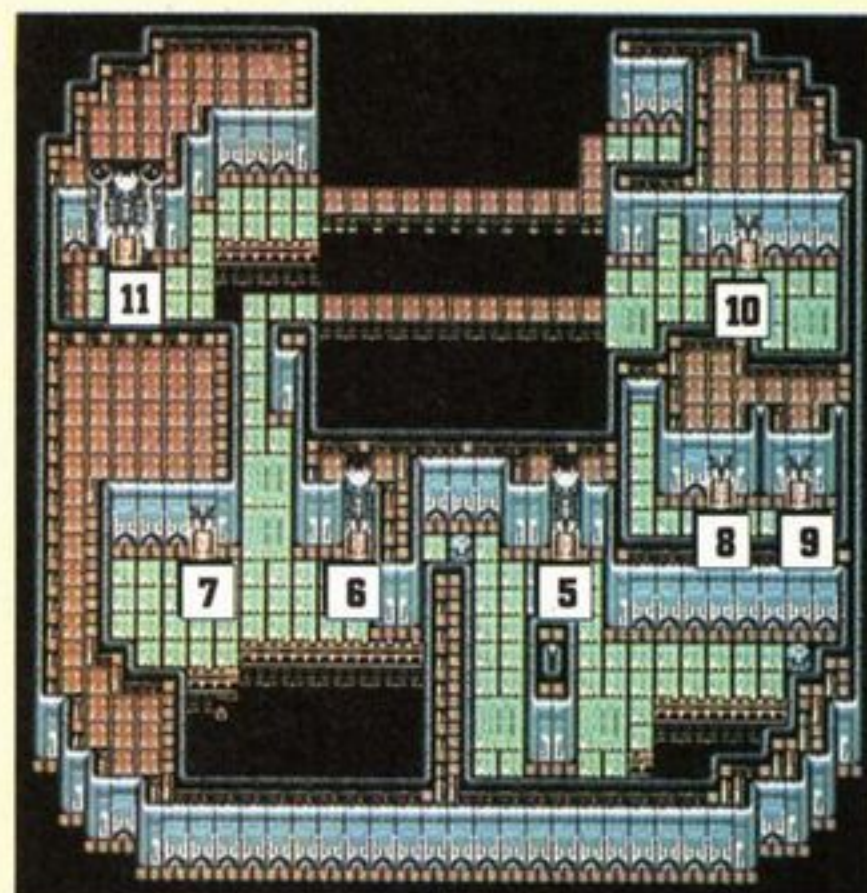
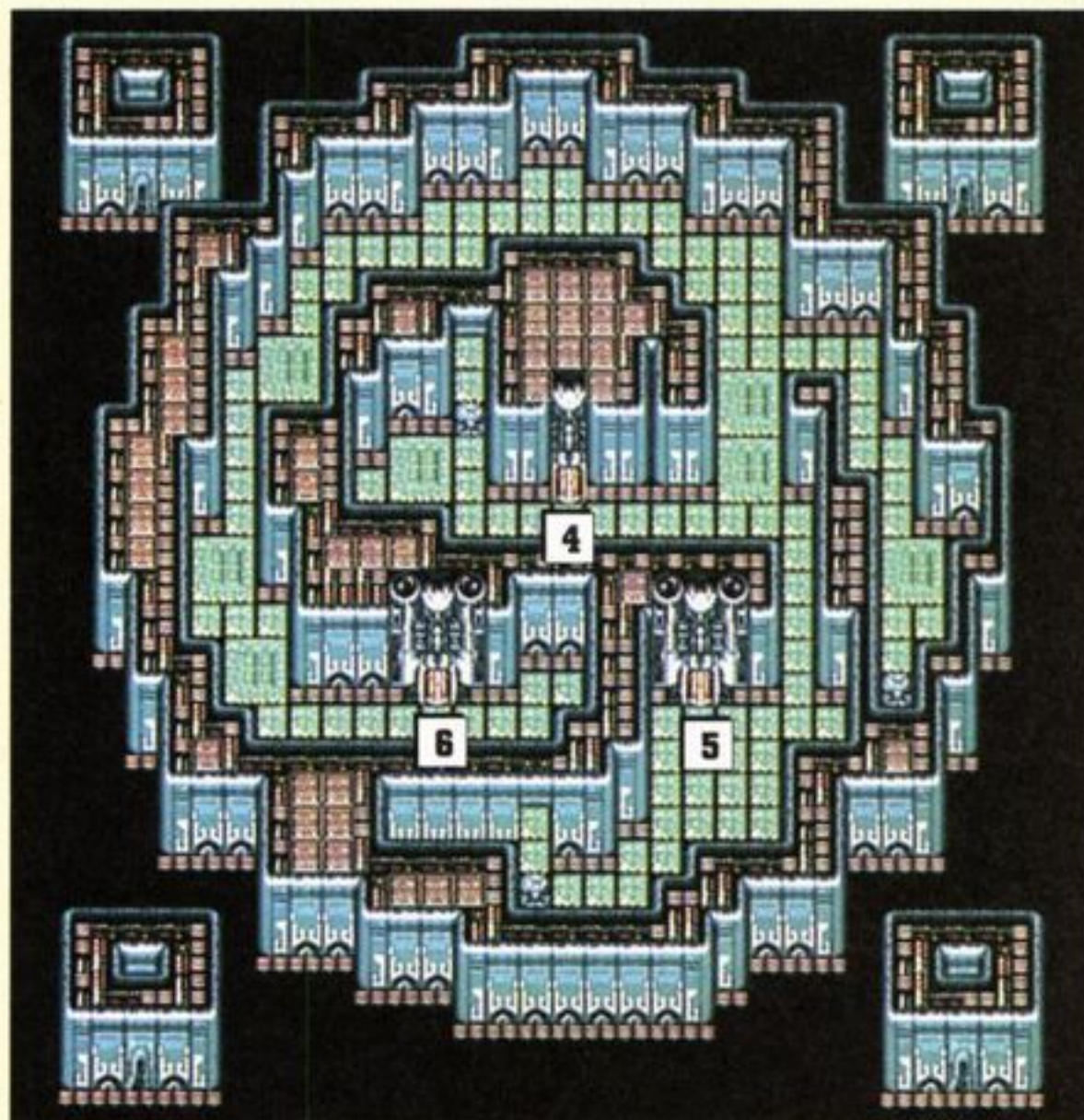
구입가능 아이템			
이름	가격	이름	가격
포션	30	금침	400
피닉스의 꼬리	100	처녀의 키스	400
하이 포션	150	손 망치	80
텐트	100	다이어트 푸드	100.
오두막	500	메이리 초	50
소인의 빵	50	안약	30
기질의 아제	50	해독제	40
만능약	5000	십자가	100

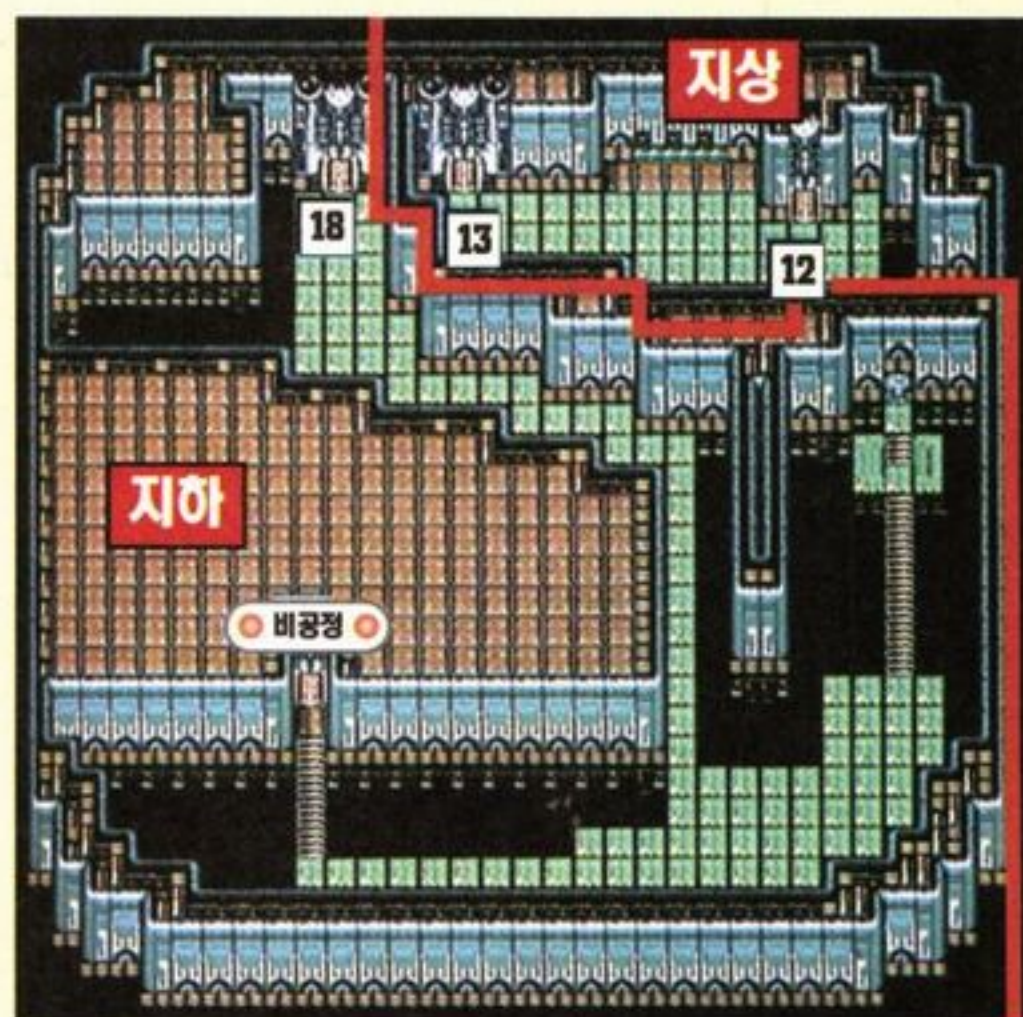
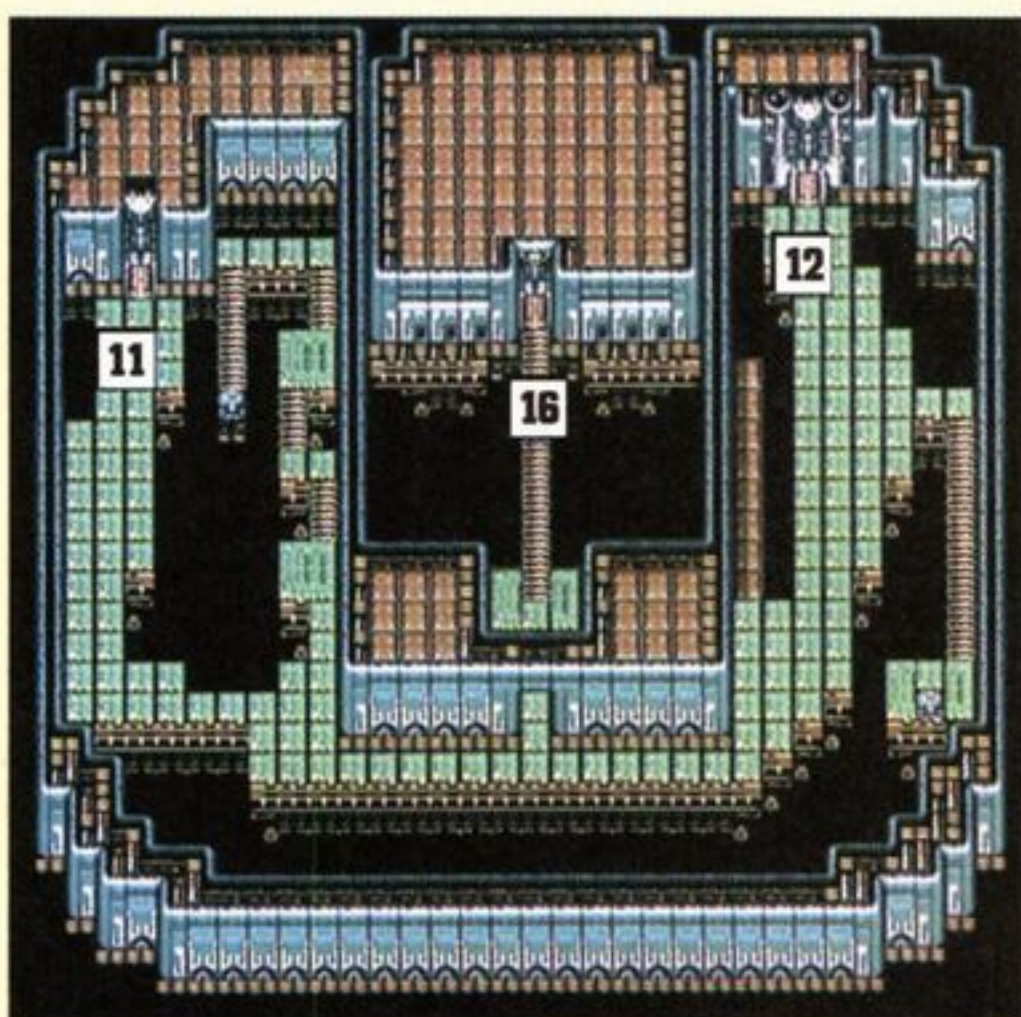
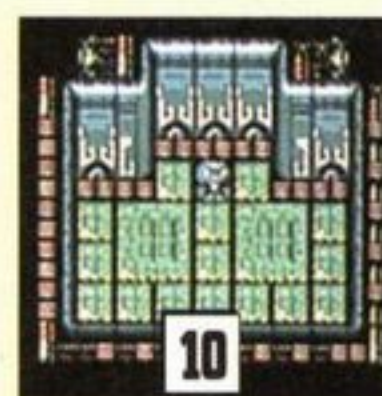
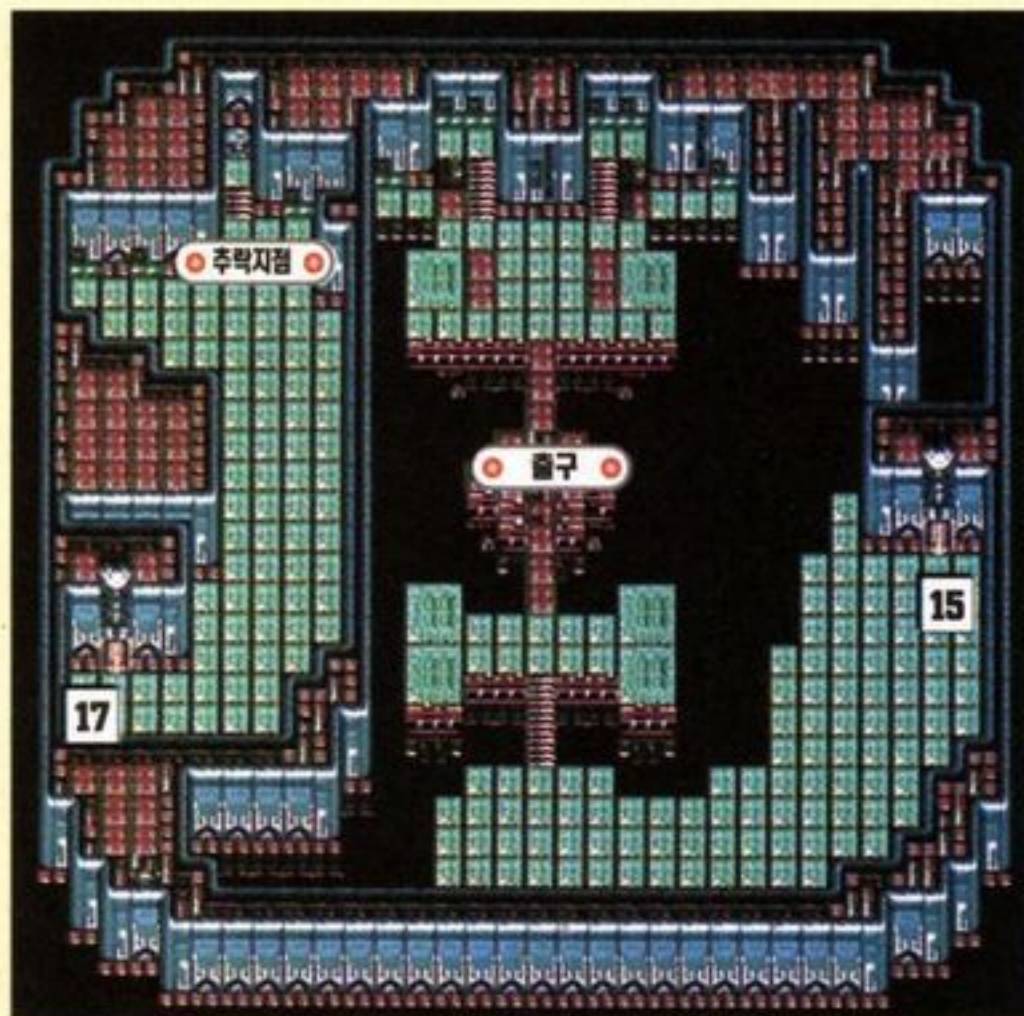
스퀘어 개발실

우측 계단으로 2층에 간다. 무기점과 방어구점 사이의 틈으로 들어가자. 그러면 드워프 술집이 나오는데 우측 하단의 구석에 개발실로 통하는 비밀문이 있다. 여기에는 콧수염 아저씨, 사카구치 히로노부를 비롯한 스퀘어 개발진들이 모여있으니 대화를 해보는 것도 재미있다. 하지만 특별하게 얻는 것은 없다.

결국 리디아와 합류한 세실 일행은 왕의 말에 따라 7개의 크리스탈을 빼앗기 위해 고르베자의 본거지인 바빌 탑으로 향한다. 바빌 탑의 내부는 조트의 탑처럼 기계로 되어 있었다.

바빌 탑 (バブィル塔)

드와프 성의 지하를 통해 밖으로 나온 후 북서쪽으로 계속 걸어가면 도착하게 된다. 모두 8층으로 구성되어 있으며 두 군데의 세이브포인트가 존재한다. 많은 무기가 있으며 모두 반드시 필요한 무기들이다. 드와프 성에서 파는 화염계 갑옷과 화염계 무기는 역효과를 내므로 장비하지 말자. 5층에는 잠겨진 문이 있지만 열리지 않는다. 8층에 올라가면 루게이에 박사와 싸우게 되며 그를 이기고 얻게되는 루게이에의 열쇠(ルゲイエのカギ)를 5층의 문에 사용하면 양이 죽는 이벤트가 일어난다. 그후 1층까지 내려오자. 대부분의 상자에는 적들이 숨어 있으므로 주의하는 것이 좋다. 대부분 화염속성의 적들이므로 냉기계 무기를 장비하자.

입수가능 아이템

얼음 화살×2, 에텔, 그린베레, 얼음 창, 아이스브랜드, 고양이발톱, 하이 포션×2, 킬러 보우, 피닉스의 꼬리, 아이스 아머, 아이스 실드, 남극의 바람, 북극의 바람, 에텔 드라이

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
아이언 드레스(アイアンドレス)	100	74	4	쇠 옷일 뿐	-	233	1077
아이즈(アイズ)	1425	112	0	경보를 울려 몬스터를 부른다	-	380	2008
키마이라(キマイラ)	700	80	3	불, 번개, 냉기를 흡수하는 사기꾼	-	225	1708
쿠알(クアール)	533	72	3	데미지를 입으면 블래스터 사용	-	345	2758
그린 드래곤(グリーンドラゴン)	2200	88	3	번개를 사용	-	368	4759
흑 도마뱀(くろとかげ)	792	64	4	석화 사용 도마뱀	냉기	43	1298
스톤 골렘(ストーンゴーレム)	2560	84	4	초강석의 몸을 가진 거인	냉기	238	2908
소서러(ソーサラー)	1000	82	4	소환 사용	-	272	2359
나가(ナーガ)	320	66	4	스리플 사용	-	150	1118
바서 오거(バーサオーガ)	2000	86	4	마법사와 거인의 양면성을 띄고 있다	-	270	2359
플라우드 퍼펫(フラウドパペット)	388	64	3	다수의 마법 사용	-	269	1408
플레임 독(フレイムドッグ)	1221	68	3	불 공격을 한다	냉기	244	1700
플레임 나이트(フレイムナイト)	579	76	4	불 흡수	냉기	300	1700
화이트 무스(ホワイトムス)	298	66	254	물리공격을 듣지 않는 프림	냉기	384	1008
마더 라미아(マザーラミア)	1100	74	4	잘 꼬시니 주의	-	247	2859
미스테릭(ミステレグ)	-	-	-	몬스터 알, 공격하면 알이 깨지고 몬스터 등장	-	-	-
미스릴 골렘(ミスリルゴレム)	2900	93	3	미스릴의 몸뚱이를 가진 골렘	-	383	3659
메듀사(メデューサ)	490	64	4	석화 공격	-	225	1208
뇌정(らいせい)	1400	76	4	번개 흡수	성	149	2459
라미아(ラミア)	1200	72	4	지 엄마처럼 잘 꼬신다	-	143	2059
영기사(えいきし)	1050	76	4	리플렉과 바이오 사용	성	211	2559
레메디 봄(レメディボム)	697	72	4	핀치에 몰리면 자폭한다	원거리 무기	315	2459

8층까지 올라간 일행은 어떤 과학자가 누군가를 워프시키는 장면을 보게 되었다.

박사: 루비칸테님 조심하십시오….

루비칸테: 걱정마라. 인술이란 것을 쓰는 에브라나의 성은 이미 손에 넣었다. 자리를 잘 지키고 있거라.

박사: 하하하! 고르베자님도, 루비칸테님도 없어! 내가 최고자라구!

리디아: 이상한 할아버지.

로자: 쉿!

박사: 거기 있는 건 누구지이?

세실: 걸렸다!

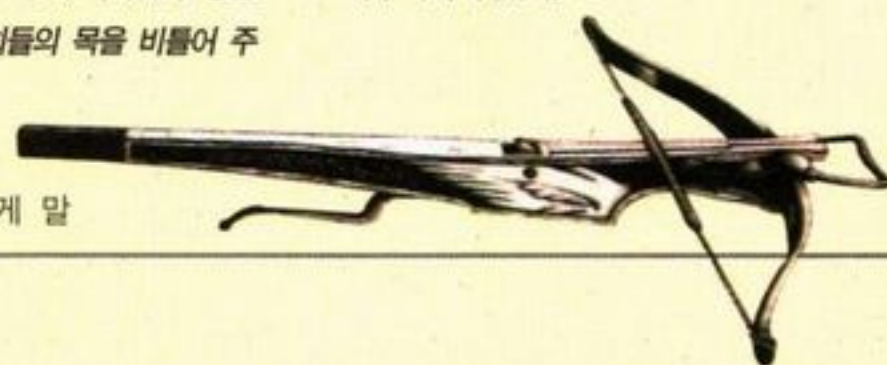
박사: 네 녀석 세실! 어느 틈에!

카인: 훗, 루비칸테는 없어! 네 녀석이 우리를 이길 수 있을까?

박사: 훗, 바보로 보지말아 줘! 4천왕에는 끼지 못했지만 고르베자님의 브레인이라고도 불리는 이 루게이에! 이 바빌탑은 내가 명예를 걸고 지키겠다!

카인: 웃기지마!

루게이에: 우우우! 이 루게이에가 낳은 최고의 아들이 너희들의 목을 비틀어 주겠다!

루게이에는 이렇게 말하고 요상한 고철덩어리를 불러왔다. 하지만 이 고철은 박사의 말을 제대로 듣지않아 오히려 박사 쪽을 공격하고 덩달아 박사는 우리편을 회복시켜주기까지 했다.

BOSS 루게이에 & 바르나바

[illegible]

루게이에 박사와 그가 만든 로봇 바르나바. 하지만 실제 약한 것은 바르나바는 박사를 때린다. 파이팅 2방이면 가볍게 저 세상으로 보낼 수 있을 것이다. 만약 죽이지 못하면 바르나바는 자폭해 버린다.

이름	HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
루게이에	4936	18	0	-	2000	5500
바르나바	4932	86	0	-	2500	5500

결국 바보같은 콤비는 세실 일행에게 간단히 쓰러졌다.

루게이에: *네놈들 잘도! 나의 진정한 무서움을 보여주지!*

BOSS 루게이에 보그

[illegible]

죽지 않은 루게이에는 변신하여 공격해 온다. 전투 시작과 함께 독 공격을 하므로 우선 독을 치료하자. 주공격은 빔과 화염방사인데 별로 위력적이진 않다. 카인과 젬프와 리디아의 파이팅 마법으로 쉽게 이길 수 있다. 우리편을 회복해 주는 바보같은 짓도 한다.

HP	공격력	방어력
9321	86	1

약점	습득 길	경험치
-	4000	10101

루게이에: *힛힛힛… 이 바빌 탑은 대지를 통과하여 지상과 지저를 연결하고 있다. 크리스탈은 이미 루비칸테가 지상으로 가지고 갔다! 드와프는 내가 만든 거대포로 전멸이야… 힛힛힛!*
리디아: *드와프들이 위험해요!*
양: *거대포라는 걸!*
카인: *부셔야 해!*

드와프들의 위기를 알게된 일행은 루게이에가 남긴 열쇠를 가지고 5층으로 향했다.

????: *우하하하! 죽어라 드와프들!*

세실: *거기까지야!*
????: *네 녀석들은? 어떻게 이곳까지!*

병사들은 세실 일행에게 힘을 다해 덤볐지만 역시 상대가 되지 않았다.

????: *이렇게 된다면! 자 이걸로 누구도 거대포를 막을 순 없어!*
세실: *큰일이야!*
카인: *이런 짓을!*
세실: *양!*
로자: *무엇을?*
양: *여기는 내가 어떻게든 막겠소! 당신들은 빨리 탈출해요!*
리디아: *싫어!*
세실: *폭발할 거에요! 양!*
양: *…미안!*

양은 있는 힘을 다해 나머지 일행을 방밖으로 밀어냈다.

세실: *양!*
양: *아내에게 전해 줘…. 내 몫까지 살아달라고!*
카인: *문을 열어 양!*
리디아: *양!*
로자: *부탁해요. 바보같은 짓은 마세요!*
세실: *양!*
양: *즐거운 여행이었어!*
세실: *열어, 양!*
양: *우아아아아악!*
세실: *아아양~~!*

결국 양은 모두를 위해 자신을 희생시켰다. 컨트롤 실은 완전히 부서져 들어갈 수도 없게 되었다. 슬픔을 참으며 세실 일행은 탑을 빠져 나오게 되었다. 하지만….

????: *꽤 재미있게 해주는데?*
세실: *고르베자!*
고르베자: *주인없는 새에 도둑질인가? 장난은 여기까지야… 슬슬 끝내자구. 자 잘가라!*

고르베자에 의해 다리는 끊어졌고 세실 일행은 바닥으로 떨어지게 되었다. 하지만 갑자기 날아온 엔테프라이즈호가 일행을 받아냈다.

시드: *휴, 간발의 차였어.*
로자: *시드!*
시드: *양은 어떻게 된 거야?*
로자: *그게….*
세실: *거대포를 막기 위해….*
시드: *그렇군… 양….*
리디아: *흑….*
시드: *그쪽의 아가씨는?*
세실: *미스트의… 리디아야.*

이때 갑자기 붉은날개가 나타난다.

시드: *칫! 따라온 건가?*
카인: *떨어트리지 못하나?*
시드: *이쪽이 성능은 우세할 텐데…! 녀석들도 붉은날개를 개조한 것 같아.*
리디아: *따라잡히겠어!*
시드: *분발해라, 엔터프라이즈! 엔진이 견뎌내지 못해! 세실 좀 맡아 줘!*
세실: *어쩌려구요?*
시드: *엔터프라이즈가 지상으로 나갈 때 이 폭탄으로 구멍을 막아버리겠어!*
로자: *시드, 설마!*
시드: *로자, 너하고 세실의 아이가 보고 싶었는데…. 양이 외로워할지 몰라! 너희들은 바론 성으로 가서 내 제자들을 만나라!*
세실: *시드!*
리디아: *할아버지!*
세실: *적어도 아저씨라고는 불러줘야지!*
시드: *알았지? 바론 성으로 가는 거야!*

시드는 온몸에 폭탄을 지고 엔터프라이즈호에서 뛰어내렸다. 지저와 지상의 구멍은 막히고, 세실 일행은 무사히 지상으로 올라올 수 있었다. 하지만 슬퍼하고 있을 수만은 없다. 양, 시드, 테라 그리고 파롬, 포롬… 모두의 원수를 갚는 그날까지….

바론 성(バロン城)

지상으로 나오면 엔터프라이즈호를 타고 바론 성으로 향하자. 바론 성내를 돌아다니다 보면 시드의 제자들을 만나게 되고 말을 걸면 엔터프라이즈호를 개조해 준다. 이것을 타고 호버선 위로 간 뒤 결정 버튼을 누르면 호버선을 집어 올릴 수 있다.

호버선을 이용해 에브라나 동굴에 잠입한 일행.

에브라나 주위의 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
스틸 골렘(スティルゴーレム)	1950	86	4	강철의 몸뚱이	냉기	445	703
블러드 플라워(ブラッドフラワ)	370	62	2	칙칙하게 꽃가루를 날림	불	32	1204
몰즈(モルズ)	695	60	4	도망이 특기인 잔난 녀석	-	253	1504
루드라(ルドラ)	500	66	3	물리공격이 유효	원거리 공격	150	1404
루드란 베이비(ルドランベビー)	50	60	2	석화의 부리공격을 사용	원거리 공격	61	1004

PlayStation

에브라나 동굴(エブラーナの洞窟)

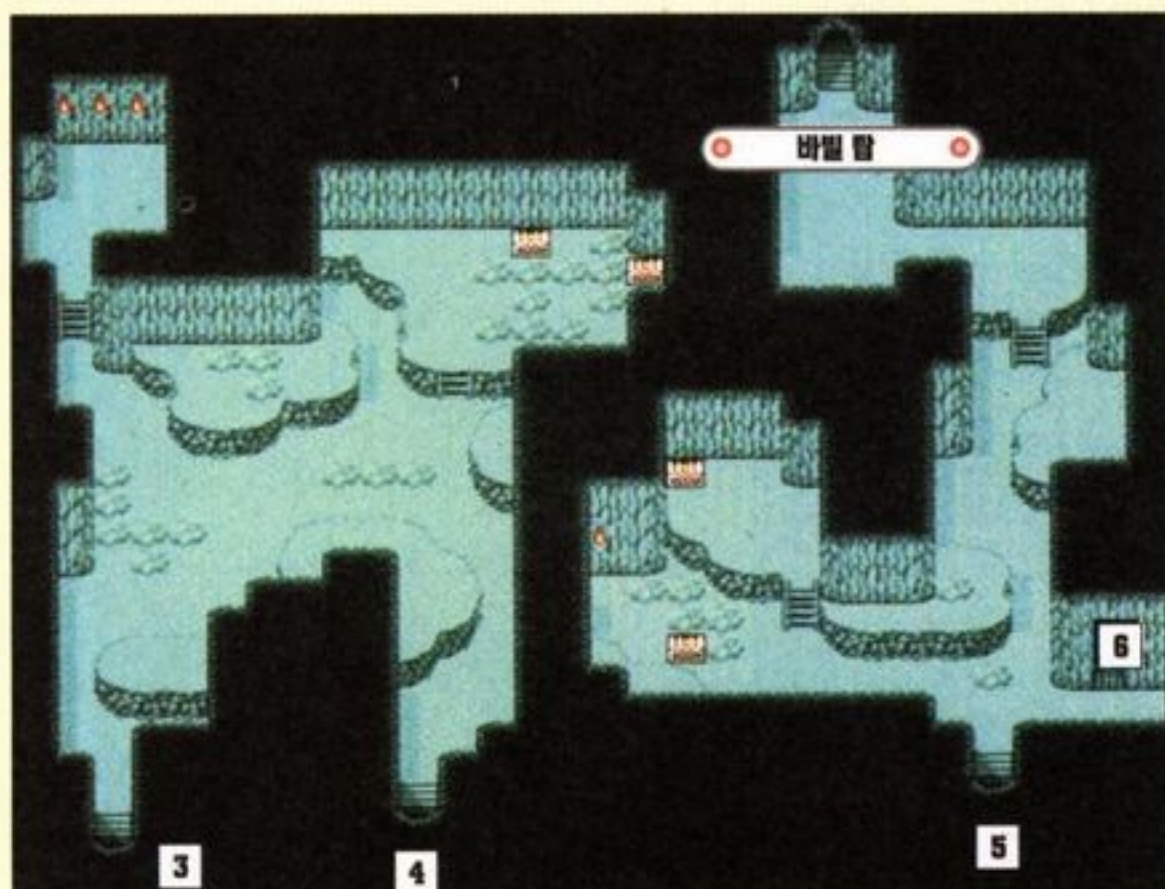
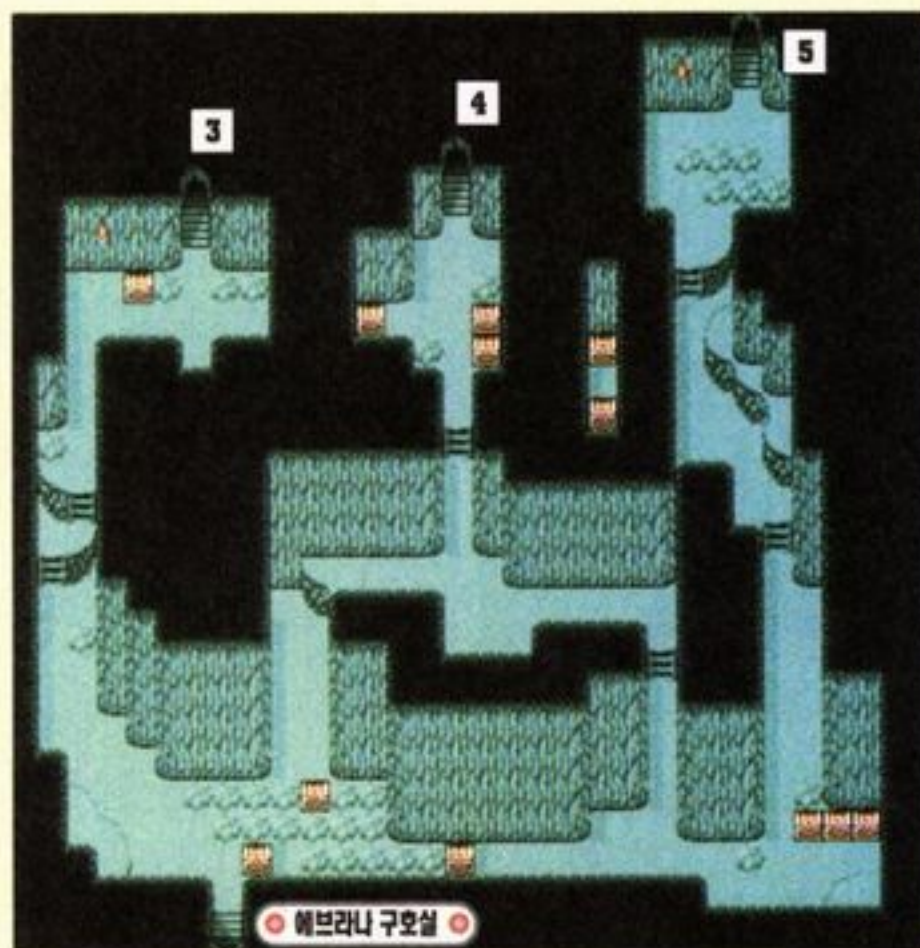
에브라나 성의 폐허에서 호버선을 타고 서북쪽으로 가면 들어갈 수 있는 동굴. 지하 2층에는 피난 온 에브라나 국민들이 살고 있다. 모두 3층으로 구성되어 있으며, 바빌 탑 지상부와 연결되어 있다.

입수가능 아이템

수리검×2, 뱀파이어의 이빨, 만능약, 포션, 에텔, 텐트, 하이 포션×3, 봄의 혼, 오두막, 거미줄, 은 모래시계, 피닉스의 꼬리×2, 에릭서×2, 금침, 에텔 드라이

구입가능 무기	
이름	가격
힘의 지팡이	2000
아이스브랜드	26000
얼음의 창	21000
쿠나이	4000
부메랑	3000
킬러 보우	3000
독화살	70

구입가능 무기	
이름	가격
아이스 실드	10000
아이스 메일	35000
흑의 로브	10000

구입가능 무기	
이름	가격
금침	400
처녀의 키스	60
손망치	80
다이어트 푸드	100
메아리 초	50
안약	30
해독제	40
십자가	100

새로운 등장 몬스터							
이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
스컬저(スカルジャー)	740	74	3	마법 썬더라를 사용하는 언데드	성, 불	116	1577
블러디 배트(ブラッディバッド)	439	56	3	흡혈 공격	원거리 공격, 불	262	1977

계속 내려가던 일행은 3층에서 한 남자가 고르베자 4천왕중 한 명인 루비칸테와 대치하고 있는 것을 보았다.

남자: 루비칸테! 오늘만을 기다려 왔다!
루비칸테: 호! 어디선가 만났던가?
남자: 내가 에브라나 왕자! 엣지님이다!
루비칸테: 에브라나? 무슨 소리지.
엣지: 잘 모르겠으면 네 녀석의 가슴에 확실히 새겨주지!

이렇게 말한 남자는 루비칸테를 공격하기 시작했다. 하지만 엣지의 화둔을 흡수한 루비칸테는 화염용이라는 무서운 기술로 엣지를 날려버렸다.

엣지: 제…젠장!
루비칸테: 분명 자신을 가질 만큼은 강하군…. 하지만 나에겐 아직 상대가 되지 않지. 실력을 길러 다시 와라! 언제든지 상대해주지!

이렇게 말한 루비칸테는 어딘가로 워프해 버렸다.

엣지: 가… 다… 려!
세실: 괜찮아?
엣지: 바보같이… 내가… 지다니!
리디아: 저희들도 루비칸테가 가지고 있는 크리스탈을 쫓고 있어요.
엣지: 손대지마! 녀석은… 내가… 이 손으로 죽이겠다!
카인: 상대는 4천왕이라구, 왕자님.
세실: 녀석의 강함은 이미 맛보았겠지!
엣지: 칫… 나를 보통의 응석쟁이 왕자로 생각하지마. 에브라나 왕족은 대대로 닌자의 오의를 배워왔다고! 네 녀석들보다는 훨씬 실력있단 말이다!
리디아: 적당히 좀 해요! 이젠 더 이상 죽는 건 싫어요! 테라 할아버지도, 양도… 시드 할아버지도! 모두… 모두!
엣지: 저, 저기….
로자: 리디아….
리디아: 흑….
세실: 녀석은 4천왕의 최강이야. 이길 수 있는지도 알 수 없다고! 하지만 우리들은 녀석들에게 크리스탈을 되돌려 받지 않으면 안 된다구!
엣지: …이런 어여쁜 아가씨가 운다면 어쩔 수 없지…. 여기선 우선… 힘을 합치자구.
카인: 정말로 이런 상처투성이 몸인 주제에 말도 많은 왕자님일세. 보기완 달리 말야. 자, 로자!
로자: 케알라!
엣지: 생큐, 누님! 당신도 귀여운데? 좋아! 그럼 사이좋게 쳐들어가자구!
리디아: 좋아요!

이리하여 세실 일행은 에브라나 왕국의 왕자 엣지와 합류하게 되었다. 그리고 엣지의 도움으로 바빌 탑 내부로 잠입하게 되었다.

바빌 탑(バブイルの塔) 상층부

바빌 탑 지저부와 흡사한 형태의 탑. 내부는 별로 복잡하지 않으므로 길만 따라가면 된다. 지하 5층까지 내려오면 엣지의 아버지와 어머니를 만나게 된다. 에브라나 왕과 왕비를 없애고 나면 루비칸테가 나타나 다시 전투를 치러야 한다. 다행이 HP, MP를 회복시켜주므로 걱정할 필요는 없다. 루비칸테를 물리친 후 크리스탈 룸으로 들어가면 함정에 빠져 바빌 탑 지저부로 떨어지게 된다. 지저부를 계속 내려오다 보면 적의 비공정을 발견하여 탈출하게 된다.

입수가능 아이템

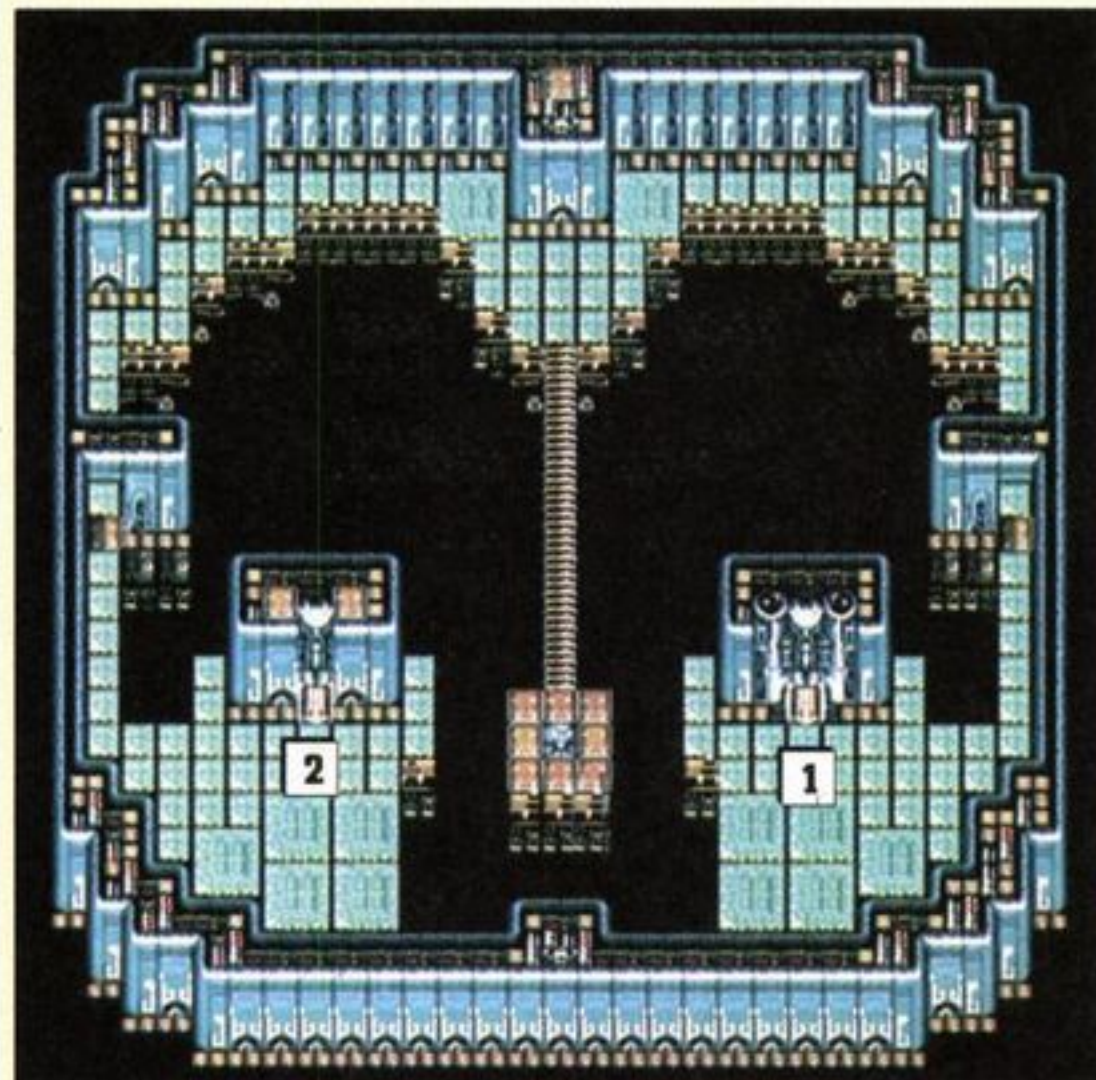
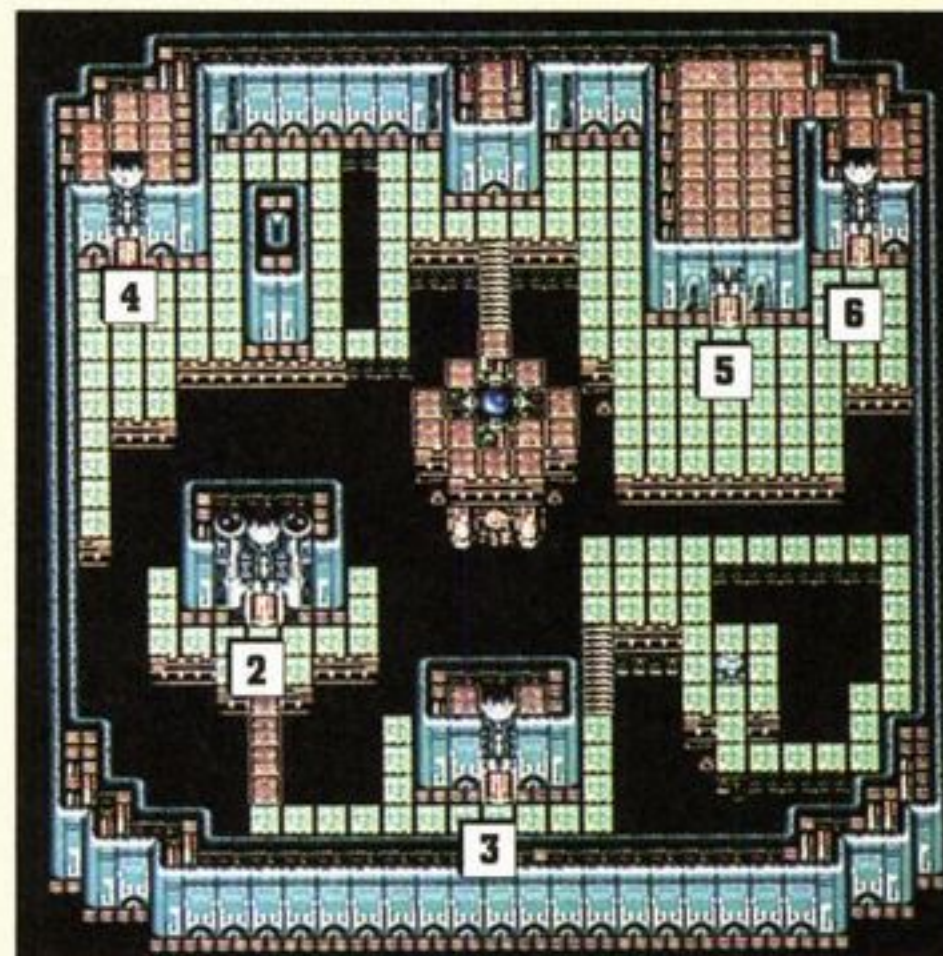
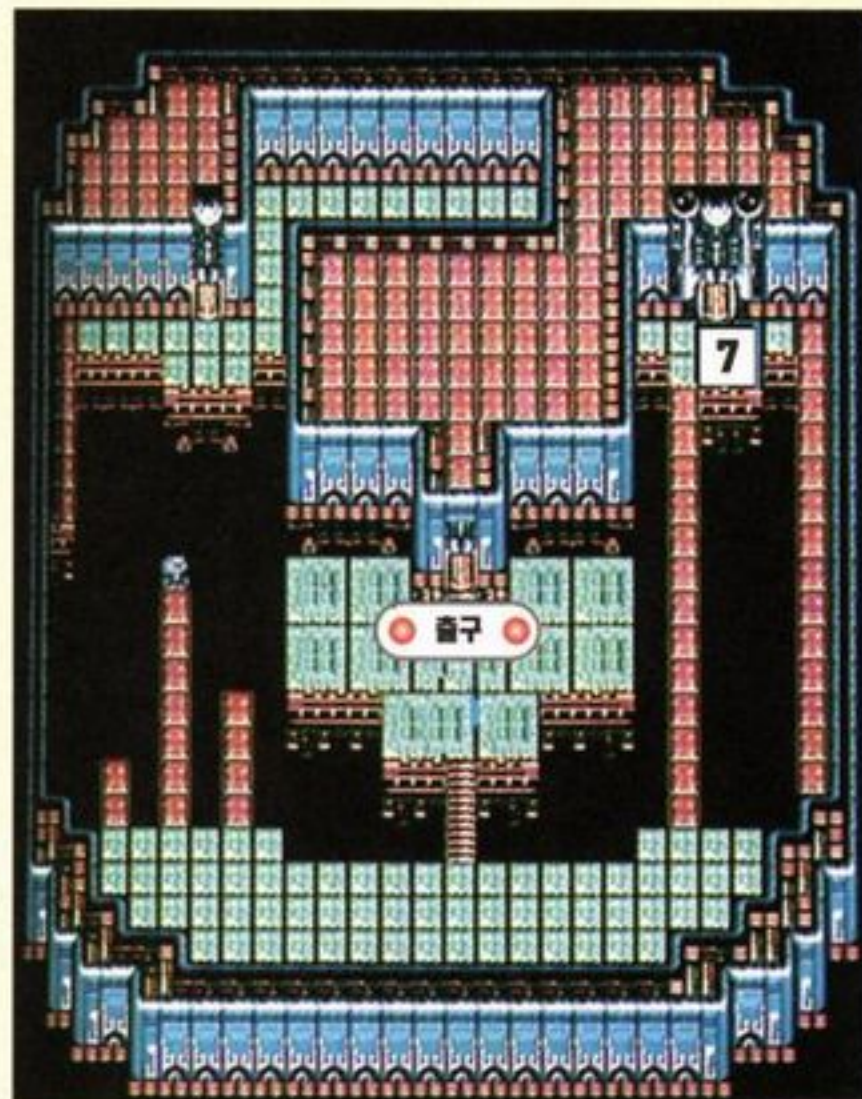
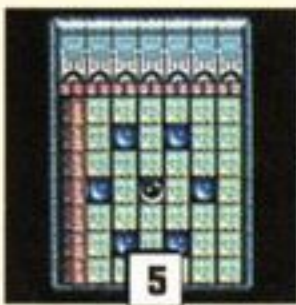
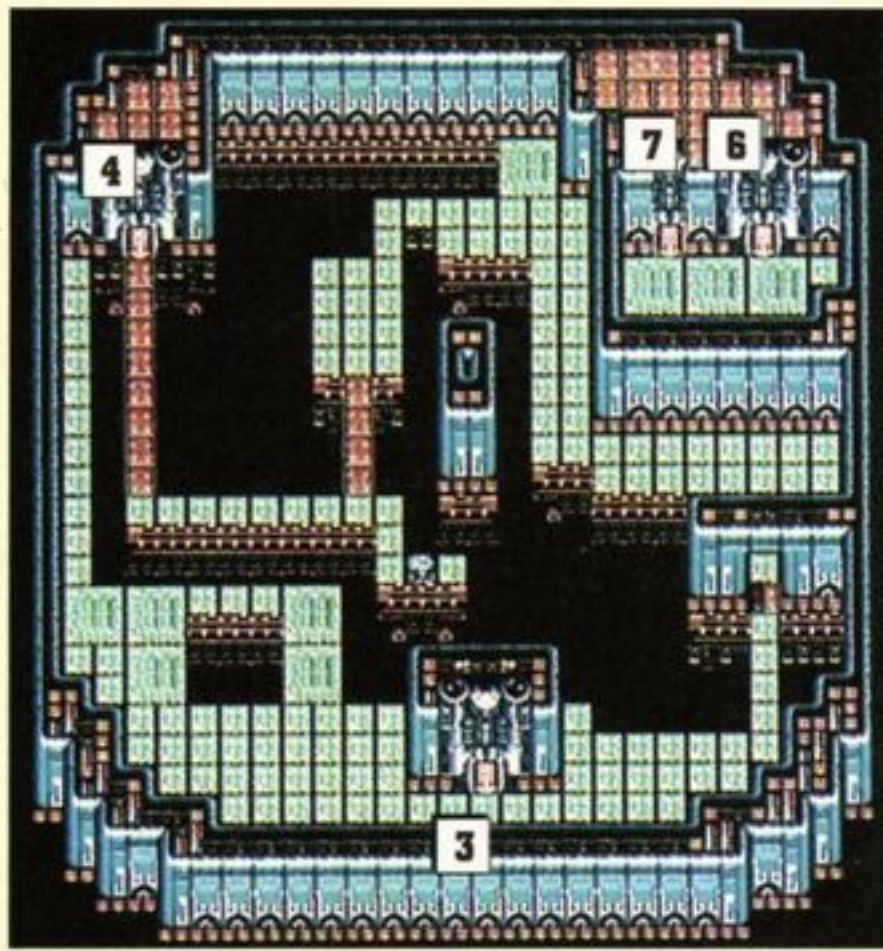
유니콘의 뿔, 은 모래시계, 오거 킬러, 리리스의 입맞춤, 아수라, 82000길, 하이 포션

1
스타트 지점

2 1

4 6 5 2 3

PlayStation

3 4 5 6 7 출구

바빌 탑 내부는 지저세계의 바빌 탑과 거의 흡사했다. 지하 5층까지 내려온 세실 일행은 놀라운 사람을 만나게 된다.

에브라나왕: *엣지…*

엣지: *아버님! 어머님!*

왕비: *다행이다… 너도 무사했구나…*

엣지: *어머님도!*

왕비: *엣지… 너도 이쪽으로 오거라…*

왕: *우리들과 함께…*

엣지: *어디가요?*

왕비: *지옥으로!*

세실: *위험해!*

> **BOSS 에브라나 왕, 에브라나 왕비** [エブラーナおう & おうひ]
>
> 루게이에 박사에 의해 마물로 개조당한 엣지의 부모. 마법공격을 해오지만 거의 일행에게 데미지를 주지 못한다. 파이탄을 3번 정도 부른다면 알아서 죽는다.

갑자기 돌변한 왕과 왕비는 엣지를 공격했고 겨우 세실의 도움에 의해 피할 수 있었다. 전투에 들어간 일행이 왕과 왕비를 정신이 들 정도로 패주자 제정신을 차렸다. 하지만 이미 왕과 왕비는 루게이에에게 개조되었을 뿐, 이세상 사람이 아니었고 결국 사라지고 말았다.

엣지: *우아아아아!*

로자: *너무해!*

이때 주위에 화염의 회오리가 일면서 루비칸테가 나타났다.

루비칸테: *루게이에 녀석 이딴 짓을 하다니…!*

엣지: *루비칸테! 네 녀석만은 용서할 수 없어! 용서하지 못한다고!*

루비칸테: *왕과 왕비를 마물로 만든 것은 루게이에 녀석이 멋대로 한일… 그 무례는 사과하지… 나는 다른 녀석들과는 달리 정정당당하게 싸우고 싶은 거다!*

엣지: *말로만 끝날 줄 아나!*

루비칸테: *나는 너처럼 용기있는 자를 좋아해. …하지만 그런 감정에 빠져버리는 인간은 완전한 강함을 손에 넣을 수 없어…*

엣지: *그 인간의 분노란 것을… 맛보여 주지!*

루비칸테: *호… 분노란 것은 인간을 강하게 하는가! 하지만 나의 불꽃망토는 냉기까지도 막아낸다!*

이렇게 이야기한 루비칸테는 일행을 회복시켜준 후 전투에 들어갔다.

> **BOSS 루비칸테** [ルビカンテ]
>
> 4천왕의 최강이라고 부릴 만큼 강한 실력을 가지고 있다. 2가지 패턴이 있는데, 망토를 두르고 있을 때는 화염은 물론 냉기계 공격까지 흡수해 버리므로 주의하자. 망토를 펼칠 때에는 방어력이 떨어지고 냉기공격에 약해지지만 파이라나 화염용을 쓰는데 화염용에 당하면 살아남기 힘드니 회복에 힘쓰자. 제일 좋은 방법은 역시 카인에게 얼음 창을 장비시킨 후 점프하는 것이다.
>
> | HP | 공격력 | 방어력 |
> |---|---|---|
> | 34000 | 88 | 3 |
>
> | 약점 | 습득 길 | 경험치 |
> |---|---|---|
> | ? | 7000 | 18000 |

루비칸테는 불꽃망토를 이용해 얼음계 공격을 막아냈지만 본질적으론 얼음에 약했다. 결국 얼음 창을 장비한 카인의 점프공격에 의해 쓰러지게 되었다.

루비칸테: *그래… 그런 방법이 있었군… 약한 것이라도… 힘을 합치면 된다는 건가? 잘했다! 고르베자님도 손을 잃은 게 되는군. 너희들을 훌륭한… 전사였다! 자, 안녕이다!*

엣지: *아버지… 어머니… 원수를 갚았어요!*

????: *주인님!*

엣지: *할아범! 모두들!*

할아범: *저희들도 싸우겠습니다! 루비칸테는 어디에?*

엣지: *모두 끝냈어!*

할아범: *역시 주인님!*

엣지: *이 녀석들 덕분이야!*

할아범: *그대들이!*

엣지: *하지만 고르베자라니?*

카인: *크리스탈을 모아 달로 가기 위해 루비칸테를 조정한 것이다.*

엣지: *저 달님에게? 어째서?*

세실: *달에는 세계를 파멸시킬 정도의 물건이 있다고 하지.*

리디아: *저희들이 그걸 막으려고!*

엣지: 고르베자라! 모든 것은 그녀석 이… 용서 못해!
할아범: 주인님에게는 성의 재건이….
엣지: 에브라나만이 아니야! 세계가 위험하다고! 내가 그 고르베자란 놈을 이 손으로 없애 주겠어!
할아범: 그렇다면 조심하십시오…!
엣지: 알고 있다고! 자, 이 앞은 나한테 맡겨!
할아범: 알겠습니다! 성은 저희들에게 맡겨주시길. 모두들 주인님을 기다리겠습니다! 얘들아, 돌아가자!
병사들: 주인님에게 무운이 있기를!
엣지: 잘 가거라! 좋아! 고르베자를 없애러 가자고!
리디아: 크리스탈을 되찾는 거예요!
엣지: 알고 있다고! 자, 가자!

이렇게 되어 엣지와 계속해서 손을 잡게된 세실 일행은 크리스탈 룸으로 들어갔다. 방안에는 고르베자가 모아둔 7개의 크리스탈이 고스란히 있었다. 하지만 갑자기 바닥이 사라지면서….

세실: 함정!?
엣지: 아파…!
카인: 어쩐지 지저 쪽으로 떨어진 것 같은데….

그렇다! 세실 일행은 고르베자의 간단한 함정에 빠져버리고 만 것이다. 지저부로 떨어진 일행은 탑 안에서 적의 신형비공정을 발견하게 되고 이것을 훔쳐 드와프 성까지 돌아오게 된다.

지옷트 왕: 오! 기다렸다! 그래, 크리스탈의 탈환은?
세실: 사실은….
지옷트: 그렇군…. 고르베자는 마지막 크리스탈을 손에 넣기 위해 봉인의 동굴을 강제로 열려하고 있다! 이렇게 되면 시간의 문제야. 그래서 자네들에게 한 발 빨리 크리스탈을 가져오라고 부탁하고 싶어. 루카야!
루카: 왜요, 아버님?
지옷트: 목걸이를 이리 가져와라.
루카: 이것 말이죠?
지옷트: 무엇을 숨기겠나. 이 목걸이야 말로 봉인의 동굴 입구를 열 수 있는 열쇠이다! 이것이 없다면 동굴은 어느 누구도 허락하지 않는다! 어떻게 해서든 크리스탈은 지켜내야 한다!
세실: 해보겠습니다!

지옷트 왕에게서 봉인의 동굴 열쇠를 받은 세실 일행은 성안에서 시드의 소식을 듣게 되고 시드를 만나러 간다.

시드: 뭐야? 밥이야? 정말 이 동네 요리는 입에 안 맞아서….
세실: 시드!
로자: 무사했군요!
카인: 그렇게 뛰어내리더니!
시드: 우하하하…!
엣지: 뭐야? 이 할배는?
시드: 할배라고? 무례한 것!
엣지: 무례한 건 할배 쪽이야!
시드: 누구야? 이 건방진 놈은!
엣디: 에헴! 나야말로 그 명성높은 에브라나의 왕자, 엣지님이지! 잘 부탁해, 할배!
카인: 입 더럽기의 왕자냐.
엣지: 멋으로 핸섬하고! 실력도 있고!
리디아: 할아버지 아프시니까 화나게 하지 마세요!
시드: 훗, 뭐야? 리디아의 꽁무니나 쫓아다니는 놈이야?
엣지: 시, 시끄러!
시드: 그것보다 세실, 고르베자는?
세실: 4천왕은 물리쳤지만 크리스탈은 마지막 한 개를 빼곤 모두….
로자: 마지막 크리스탈을 찾으러가고 싶지만 엔터프라이즈는 지상에.
카인: 적으로부터 빼앗은 비공정으로는 용암 위를 날 수 없어서.
시드: 흐흐, 그래? 내 차례가 왔군! 내가 없으면 아무 것도 안 된다니까? 정말….
드워프: 아저씨, 일어나면 안돼.
드워프: 나을 때까지 기다려.
시드: 네 놈들이야말로 아저씨가 아닌가! 여유있는 척하지 말라구! 당신들도 도와줘!
로자: 근심을 만든 것 같네요.
세실: 으응!

열심히 개조하는 시드.
시드: 이제 용암이든 뭐든 신경쓰지 않고 날라댕길 수 있어!
로자: 고마워요 시드.
시드: ….
카인: 시드.
시드: 크르렁, 크르렁….
리디아: 굉장히 피곤했나봐요.
로자: 무리하게 일했으니까….
세실: 고마워요… 시드!

드와프 성(ドワーフの城)

팰콘을 타면 아직 용암 위를 지나갈 수 없다는 것을 알게 된다. 우선은 드와프 성으로 와 왕을 만나고 시드를 찾자. 시드는 팰콘을 개조해준다.

비공정 개조 후 이동할 수 있는 지저장소

이 부분은 지저의 팰콘을 개조한 후 자유롭게 진행할 수 있는 부분이다. 봉인의 동굴에 가기 전에도 가능하지만, 레벨이 적어도 35이상 되어야 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 만약 거인을 물리치고 난 후라면 약간 내용이 달라질 수도 있다. 레벨 모으는 것이 귀찮지 않다면 봉인의 동굴로 가기 전에 환수의 동굴과 요정의 동굴을 클리어하도록 하자.

스타트 지점

1

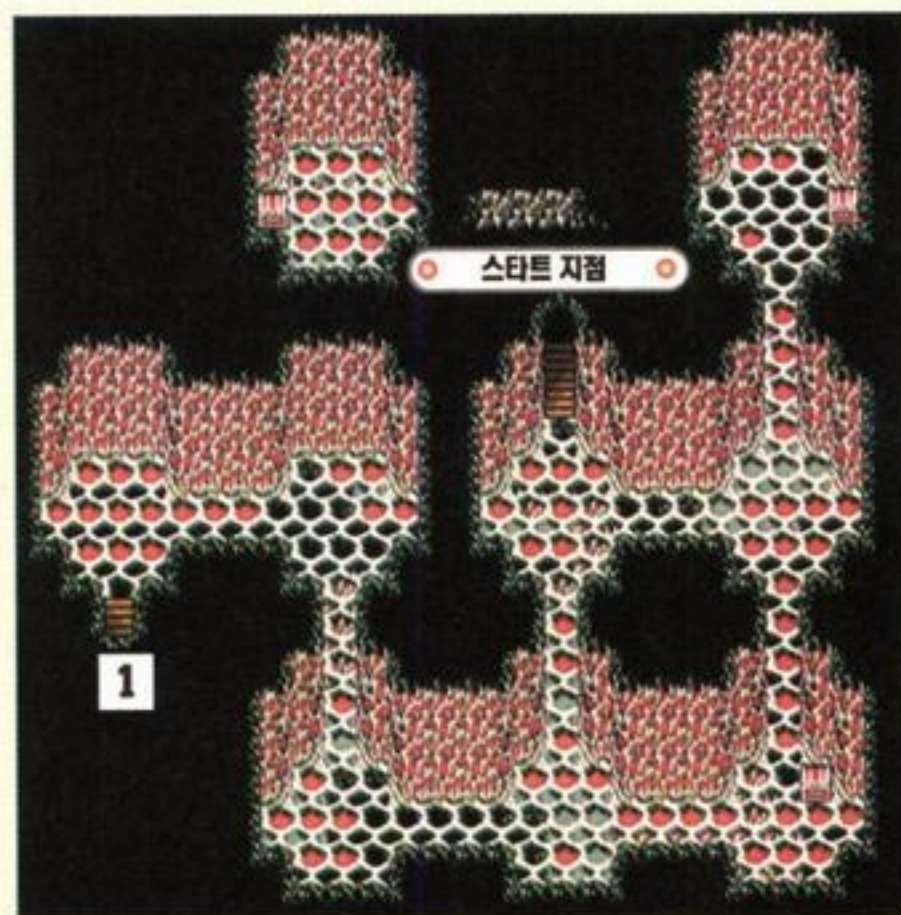
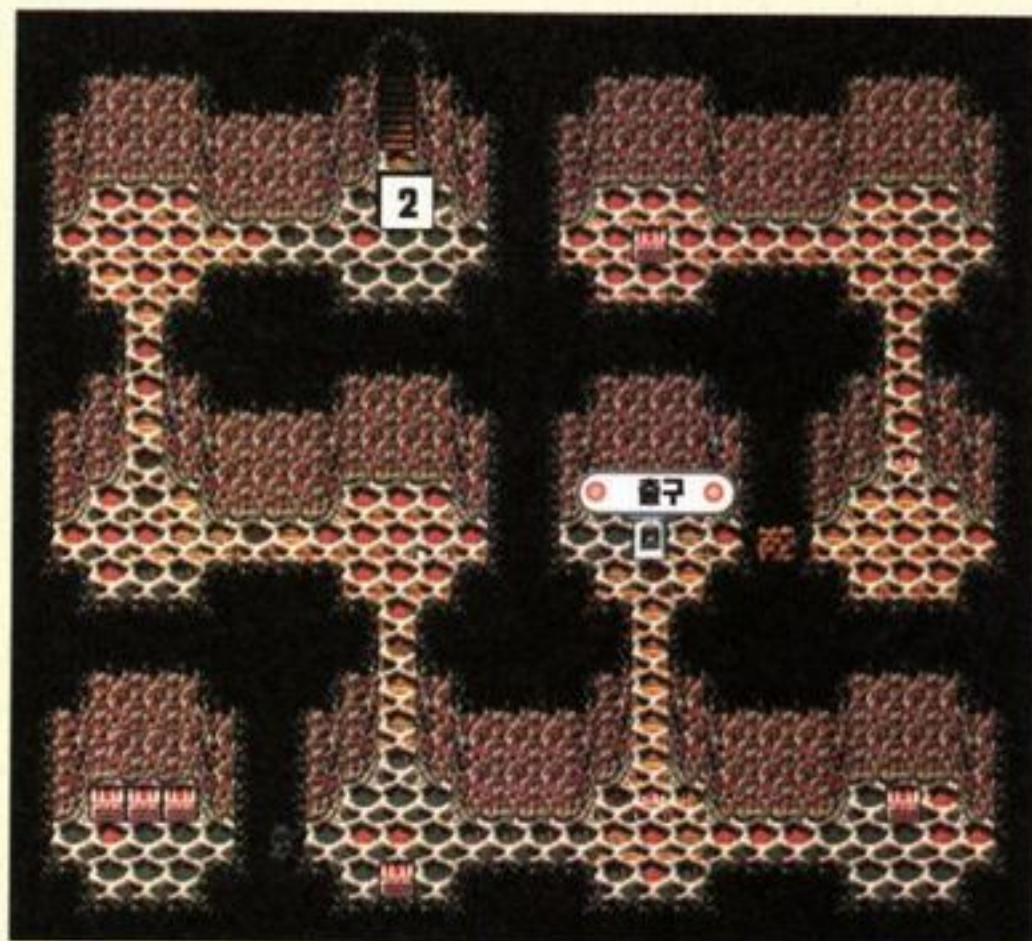
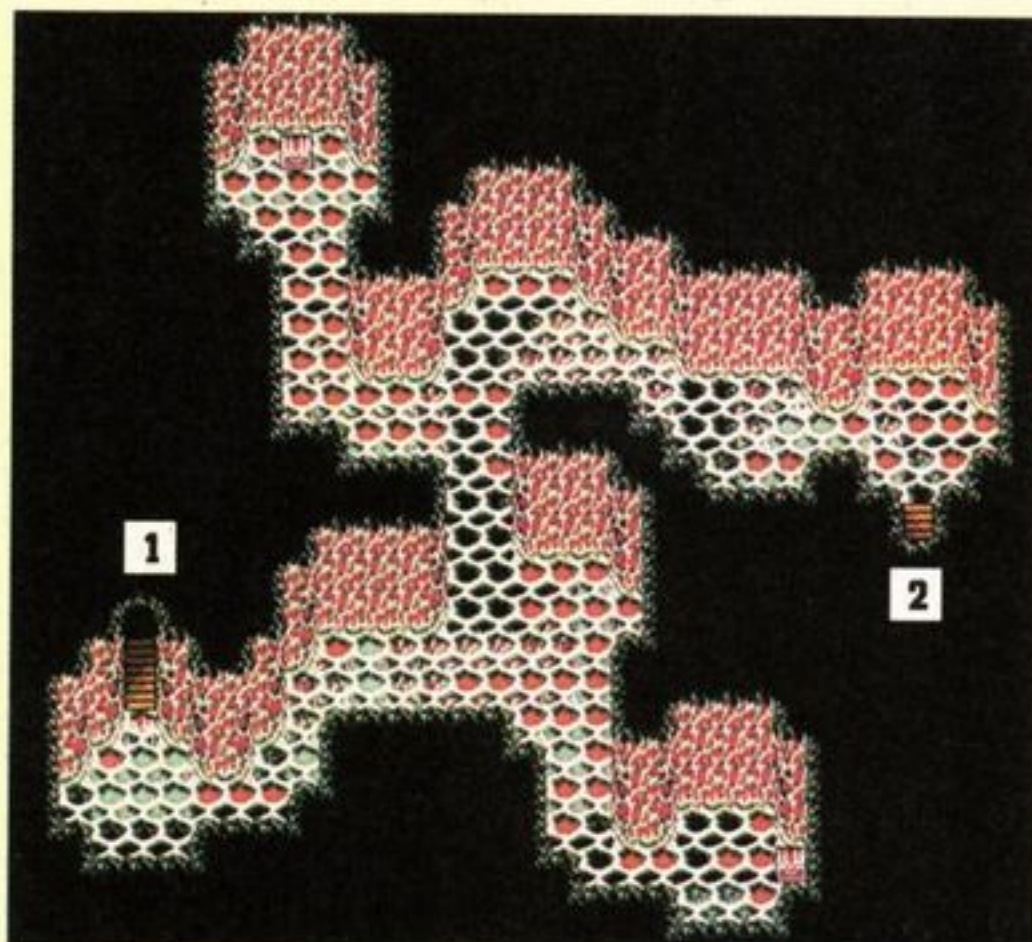
환수의 동굴(げんじゅうの洞窟)

환계로 통하는 동굴. 실프의 동굴처럼 바닥에 데미지 존이 널려 있다. 몇 가지 좋은 무기가 숨겨져 있으므로 모두 얻도록 하자. 비밀통로도 많으므로 유의하는 것이 좋다. 4층까지 가면 환수의 마을로 갈 수 있다.

입수가능 아이템
하이 포션×2, 피닉스의 꼬리×2, 에텔, 오두막, 괴수도감, 포이즌 엑스, 코쿠이지온지, 디펜더

PlayStation

1 2

2 출구

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
알케니(アルケニー)	3650	102	3	특수공격 지진을 사용한다	원거리 공격	585	4388
새터나이트(サタナイト)	2900	104	4	흡수 사용	-	575	4288
새터나쥬니어(サタナジュニア)	34801	102	5	마법 컨퓨	-	650	6388
소환사(しょうかんし)	3600	104	5	여러 몬스터를 부른다	원거리 공격	475	3688
블러디 레드(ブラッディレッド)	2400	100	4	시선 사용	원거리 공격	465	3444
벨 페골(ベルフェゴール)	2200	108	5	토네이도를 사용	성	484	4088
뇌룡(らいりゅう)	7600	124	4	이나즈마를 사용	원거리 공격	900	7777

환수의 마을(げんじゅうのまち)

환수들이 살고 있는 마을로 꽤 좋은 무구를 팔고 있다. 도서관에서는 환수의 왕과 여왕인 아수라, 리바이어선과 차례대로 싸울 수 있으며 그들을 이기면 각 소환마법을 얻을 수 있다.

입수가능 아이템

피닉스의 꼬리, 에텔, 괴수도감×2, 쥐꼬리, 11000길

구입가능 무기

이름	가격
채찍	3000
체인 위프	6000
전격채찍	10000
코테츠	11000
요정의 롯드	5000
파동의 지팡이	7000
천사의 화살	110

구입가능 방어구

이름	가격
이지스의 방패	20000
빛의 로브	30000

구입가능 아이템

이름	가격	이름	가격
금침	400	포션	30
처녀의 키스	60	하이 포션	150
손망치	80	피닉스의 꼬리	100
다이어트 푸드	100	소인의 빵	100
메이리 초	50	만능약	5000
안약	30	기절의 아체	50
해독제	40	텐트	100
십자가	100	오두막	500

BOSS 아수라[アスラ]

4가지 공격을 해오는 보스로써 자신에게 케알다, 프로테스, 레이즈를 걸며 우리편을 공격해 온다. 우선 케알다를 놔두면 계속해서 회복하므로 아무리 때려도 소용이 없다. 그러므로 로자의 리플렉 마법을 아수라에게 걸어주자. 또한 아수라의 보통공격력은 엄청나게 강한데, 이것은 이지스의 방패로만 막을 수 있다. 그러므로 싸우기 전에 동굴로 올라가 데미지존을 이용해 전원의 HP를 1로 만든 뒤 이지스의 방패를 장비한 세실의 HP만 꽉 채워주고 싸우자. 나머지 캐릭터는 HP가 1이므로 세실이 계속해서 막아줄 것이다. 만약 세실이 바사크에 걸리면 막아주지 않으므로 바사크는 사용하지 말자.

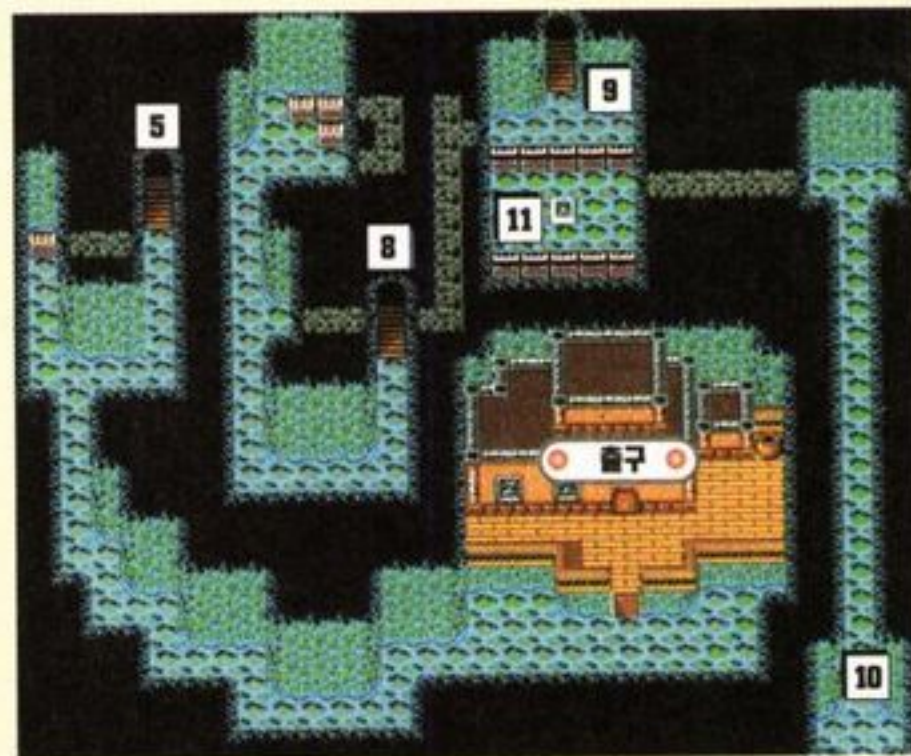
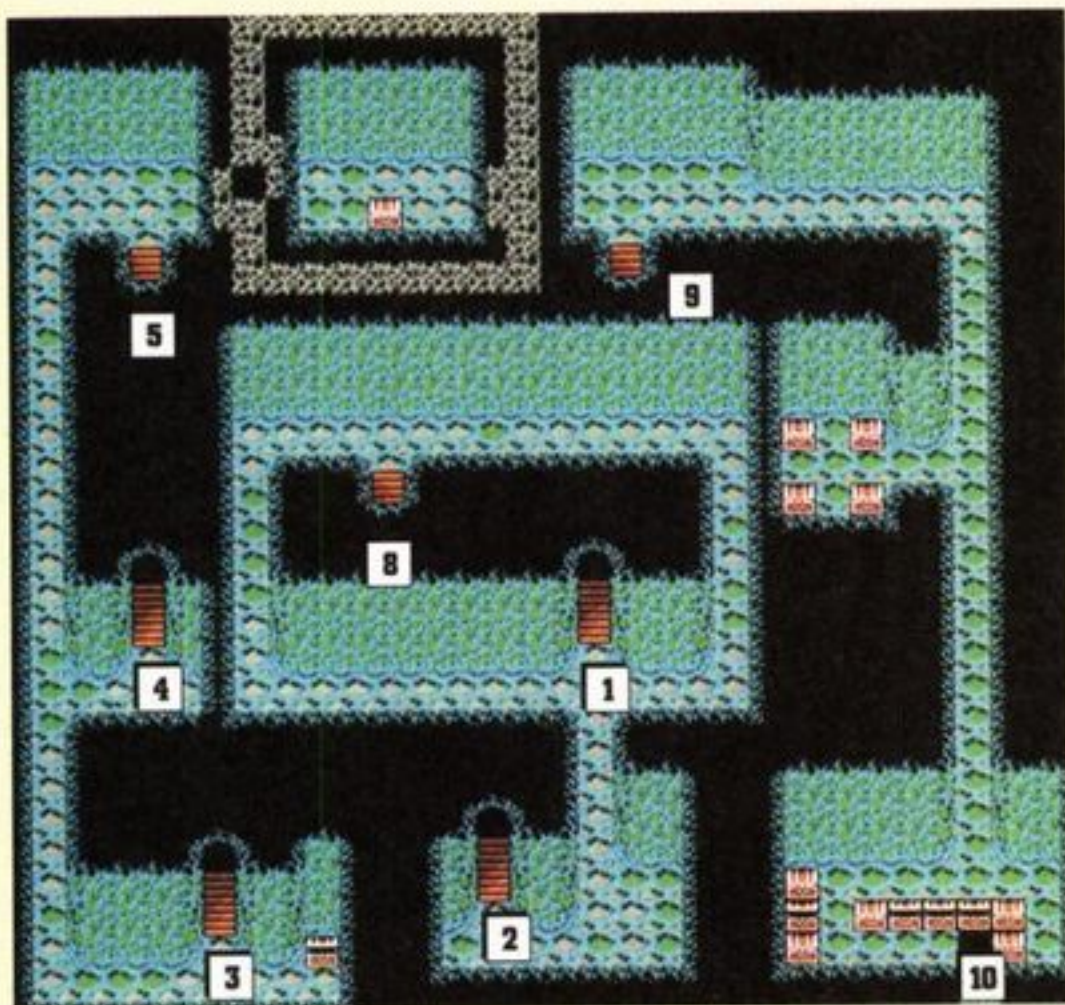
HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
31005	134	3	-	0	20000

BOSS 리바이어선[リヴァイアサン]

앞을 볼 때는 대해일 공격을 하며 뒤로 돌아서면 블리자라를 쓴다. HP가 매우 높으며 대해일은 매우 강하므로 HP에 신경 써가면서 싸우자. 당연히 번개의 마법에 약하다. 아수라에 비해서는 까다롭지 않은 보스라고 볼 수 있다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
50001	174	5	번개	0	28000

실프의 동굴(シルフの洞窟)

북서쪽의 맨 끝에 있는 동굴. 요정들이 살고 있다고 한다. 바닥에는 데미지 존이 있으므로 이곳에 오기 전에 레비테트를 배워두는 것이 좋다. 많은 아이템이 숨겨져 있는데, 대부분 숨겨진 통로를 찾아야 한다. 지하 3층에는 실프들의 집이 있으며 그곳에서 실프의 소환마법을 얻을 수 있다. 또한 정신을 잃고 누워있는 양을 만날 수 있다. 그후 파블로 가서 그의 아내에게 가면 사랑의 프라이팬(あいのフライパン)을 주는데 이것을 이용해 양을 깨울 수 있다. 그리고 양의 아내에게 사랑의 프라이팬을 돌려주면 부엌칼을 주는데, 이는 엣지가 던질 수 있는 울트라 초강력 파워풀한 일회용 무기이다. 만약 거인과 싸운 후라면 이 이벤트를 볼 수 없을 것이다. 최하층으로 가면 6개의 상자가 나오는데, 상자안에는 모두 적이 들어있으므로 주의하자.

양: 핫! 세실님?
세실: 양!
리디아: 다행이다!
양: 실프들이 다 죽어가던 나를 살려주었소.
로자: 덕분에 저 거대포는 파괴되었어요.
양: 나도 가야….
실프: 안돼요. 더 쉬지 않으면!
양: 세계가 걸린 일이오! 누워있을 틈은….
엣지: 병자가 할 일이 아니라구.
양: 그대는?
엣지: 나는 에브라나의 엣지! 당신보다 뛰어난 실력을 가지고 있지!
양: 에브라나! 닌자인가… 나도…!
실프: 쓸데없는 짓 하지 말아요! 우리들이 힘을 빌려줄 테니깐!
양: ?
실프: 이 사람은 소환사죠. 소환사라면 우리들을 부를 수 있지요! 우리들도 싸우겠습니다! 양 대신에!
리디아: 잘 부탁해, 실프양!
양: 황송하오…, 내 몫까지 싸워주길…!

입수가능 아이템

괴수도감×2, 천사의 화살, 엘핀보우, 오두막, 6000길, 번개의 화살, 화염의 화살, 얼음의 화살, 에텔×2, 하이포션×2, 메이지 매셔, 에릭서, 양의 무기 2가지, 처녀의 키스×3, 봄의 혼, 만능약, 비상구, 언원룬, 붉은이빨, 어벤저, 흰 이빨, 푸른 이빨, 메두사의 화살

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
토디 위치(トーディウイッチ)	2960	98	4	토디 토드에게 토드를 건다	-	598	3441
토디 토드(トーディトド)	600	19	5	토디 위치와 함께 출현한다	냉기	335	1841
드림 이블(ドリームエビル)	2800	100	4	마법 파이라, 스리플 사용	-	362	3141
마몬(マモン)	3900	104	0	마법 버서크 사용	불	525	5041
모르볼(モルボル)	4200	112	3	특수기술 썩은 입김, 소화액을 사용	-	458	5641

PlayStation

아다만의 동굴(アダマンの洞窟)

미스릴 마을의 남서쪽에 있는 동굴로 이곳의 소인에게 환수의 마을에서 얻은 쥐꼬리(ネズミのしっぽ)를 주면 아다만 타이트를 얻을 수 있다.

쿠쿠로의 대장간

지저세계 동남쪽에 있는 작은집. 이곳에는 전설의 대장장이 쿠쿠로가 살고 있다. 2층에 있는 쿠쿠로에게 아다만타이트(アダマンタイト)를 주면 엑스칼리버를 만들어 준다. 아다만타이트를 준 뒤 일층에서 대화하자. 또한 거인을 물리친 후라면 무기도 살 수 있다.

입수가능 아이템

만능약, 소마의 물방울, 엑스칼리버

구입가능 무기	
이름	가격
수리검	20000
풍마수리검	50000
여일의 화살	140

토메로 마을 (トメロのまち)

드와프 성의 남서쪽에 있는 드와프족 마을. 다이아를 가공하여 무구를 만들고 있다. 돈이 된다면 좋은 무구를 장비해 주자. 그 외의 이벤트 등은 존재하지 않는다.

입수가능 아이템

제우스의 분노, 남극의 바람, 2000길, 에텔 드라이, 괴수도감, 봄의 조각

구입가능 무기	
이름	가격
이수라	7000
체인 위프	6000
오거 킬러	45000
킬러 보우	3000
입막음 화살	100

구입가능 방어구	
이름	가격
다이아 실드	15000
다이아 투구	10000
다이아 아머	40000
다이아 장갑	5000
금 머리장식	20000
다이아 팔찌	4000

구입가능 아이템			
이름	가격	이름	가격
금침	400	포션	30
처녀의 키스	60	하이 포션	150
손망치	80	피닉스의 꼬리	100
다이어트 푸드	100	소인의 빵	100
메아리 초	50	만능약	5000
안약	30	기절의 약제	50
해독제	40	텐트	100
십자가	100	오두막	500

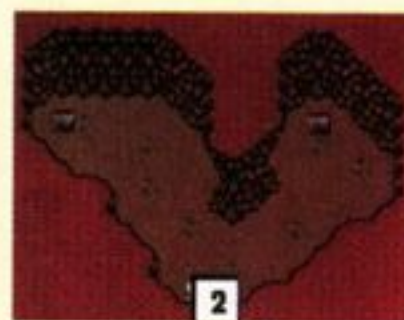
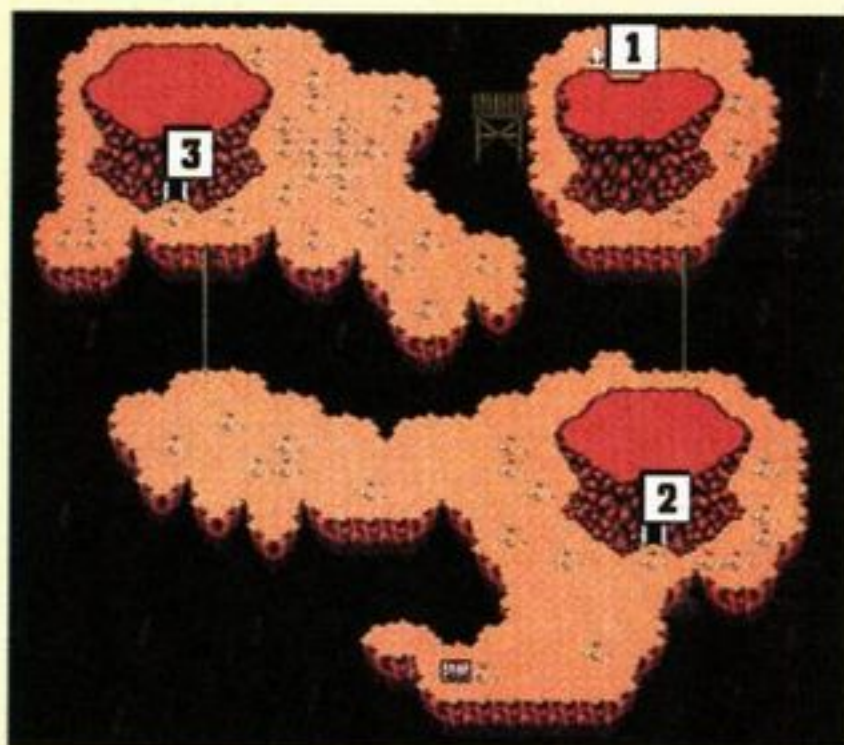
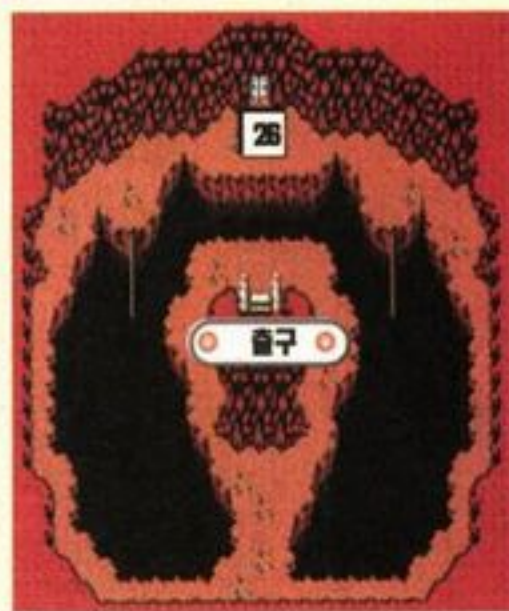
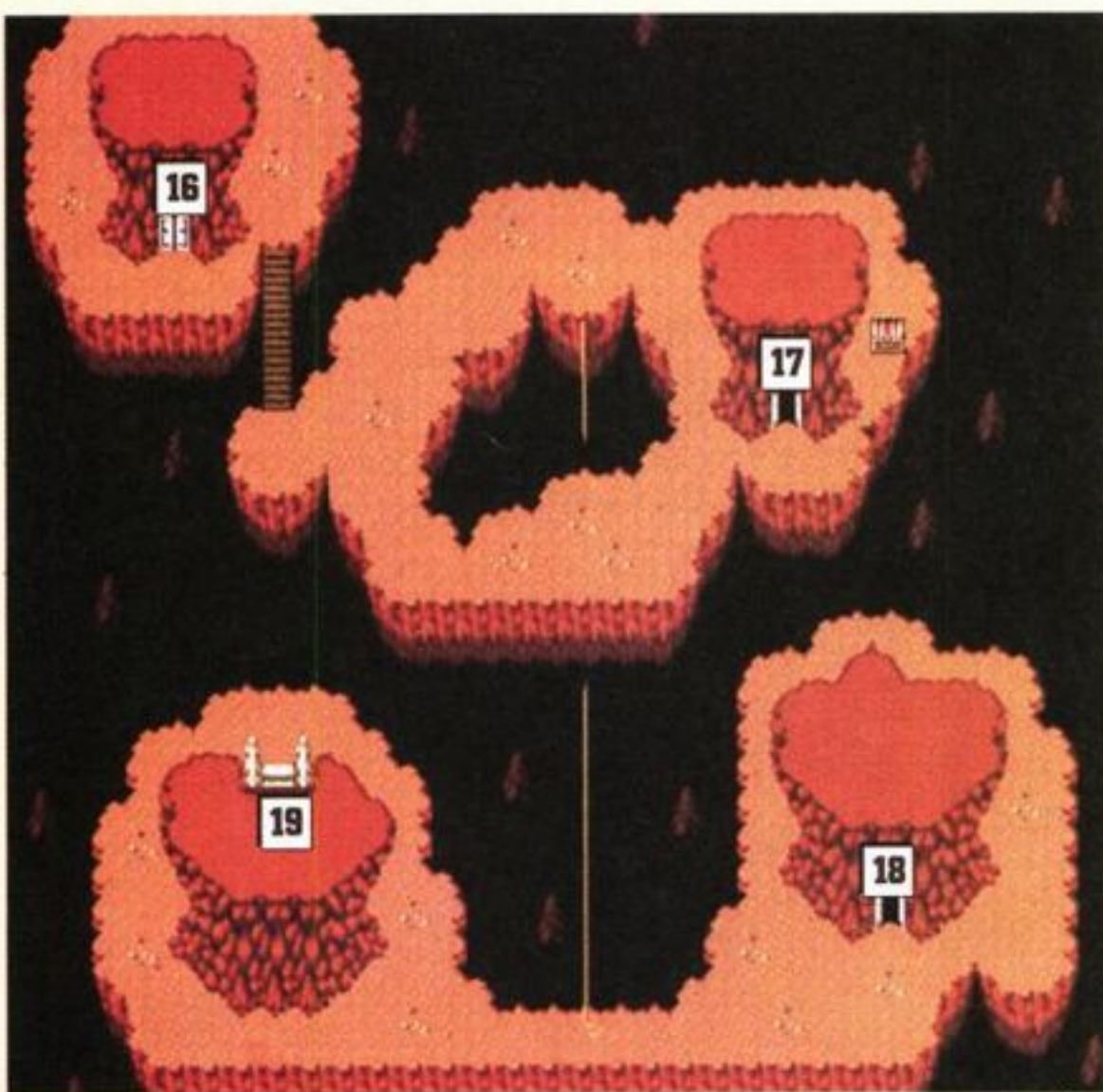
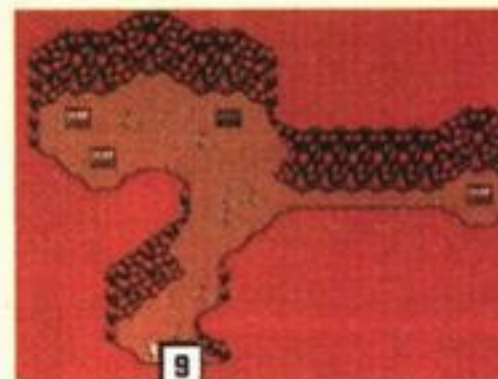
이리하여 죽지않고 살아있던 시드를 만난 세실 일행은 시드가 고쳐준 팰콘호를 이용해 용암 위를 건널 수 있게 되었다. 용암을 건너 봉인의 동굴로 가자. 지웃트 왕의 말대로 문을 열 수 있었다.

봉인의 동굴(ふういんの洞窟)

봉인의 동굴은 토메로 북서쪽 가까운 곳에 있다. 입구에 도착하면 루카의 목걸이(ルカのくびかざり)를 사용하자. 그러면 문이 열려 안으로 들어갈 수 있다. 이곳의 문들은 대부분 공격해오는데 타겟팅 후 나인디멘션이란 기술로 캐릭터를 즉사시키므로 주의하자. 문이 사라지고 다른 적이 등장할 때도 있다. 바이오 마법에 약하므로 리디아를 잘 이용하자. 지하 5층으로 구성되어 있으며, 세이브포인트는 2군데가 있다. 꽤 어려운 동굴이므로 레벨을 32이상 모아서 오는 것이 좋으며, 자주 밖으로 나갔다 오자. 지하 5층에 어둠의 크리스탈이 있다. 하지만 문을 나서려 할 때 보스가 등장한다. 보스를 죽인 후 데존으로 1층까지 나오면 갑자기 카인이 크리스탈을 빼앗아 가버린다.

입수가능 아이템

에텔×3, 코테츠×2, 괴수도감, 하이 포션×2, 포션, 빛의 커튼×2, 빛의 검, 풍마수리검, 예릭서, 흑두건, 피닉스의 꼬리, 정적의 종, 에텔 드라이, 엑스 포션

스타트 지점

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
어설트 도어(アサルトドアー)	5000	88	3	즉사공격 9디멘전 사용	-	4500	30000
옐로 드래곤(イエロードラゴン)	3100	108	4	공격받으면 번개 사용	-	1500	28000
이블 헤드(エビルヘッド)	1014	94	3	흡혈공격 사용	원거리 공격, 불	355	2306
키마이라 브레인(キマイラブレイン)	3400	114	3	블레이즈 사용	-	1200	28000
나가 라자(ナーガラージャ)	1480	88	3	사이레스 사용	-	238	3582
마리드(マリード)	1400	90	4	추위타는 머저리	냉기	205	3082
미스 뱀파이어(ミスバンパイア)	2375	88	4	마법, 흡혈, 눈동자 사용	성, 불	188	3582

동굴 안에는 수많은 마물들이 있었지만 힘겹게 물리쳐 나갈 수 있었다. 지하에서 크리스탈을 손에 넣은 세실은 봉인의 동굴을 빠져나오려 했다. 하지만 갑자기 어디선가 목소리가 들리기 시작했다.

세실: 뭐지?
????: 카인…. 돌아오거라, 카인…. 그 크리스탈을 가지고 내 곁으로….
세실: 고르베자! 카인!
로자: 정신차려!
카인: 괜찮아…. 나는 제정신으로 돌아왔다고!

하지만 카인은 세실에게서 크리스탈을 빼앗아 버렸다.

세실: 윽
엣지: 네 녀석!
로자: 카인!
고르베자: 내 주술을 얕보면 안 되지. 이때를 기다려 온 것이다! 이렇게 해서 바빌 탑은 완성된다! 달로 갈 수 있는 것이다! 오거라, 카인!
세실: 카인 눈을 떠!
로자: 카인!
카인: 이것으로 모든 크리스탈이 모였다! 달로 향한 길이 열리는 것이다!
엣지: 기다려!
고르베자: 하하하하하하하하!
세실: 카인….
엣지: 어찌된 거야!

BOSS 데몬즈 월 【デモンズウォール】

뒤에서부터 계속 다가오는 보스로써 물리공격이 강하다. 리디아는 타이탄, 엣지는 수리검을 사용하자. 슬로우를 걸어주면 공격속도를 늦출 수 있으므로 유리하다.

HP	공격력	방어력
28000	84	3
약점	습득 길	경험치
-	8000	23000

카인의 배신으로 마지막 크리스탈까지 빼앗긴 세실 일행은 지옷트 왕에게 돌아왔다.

지옷트: 아! 잘 돌아왔다! 자 마지막 크리스탈을….
세실: 사실은….
지옷트: 뭐라고! 모두 모아버렸단 말인가! 더 이상 방법이 없군…. 그 마보선의 전설이 사실이 아닌 이상….
세실: 마도선?
지옷트: 아주 오래 전에 있었다고 불려지는 거대한 배지. 이런 전설이 있다. '용의 입으로부터………'
세실: 그것은 미시디아의?
지옷트: 알고 있는가? 미시디아를!
세실: 지상에 있는 마도사의 마을입니다!
지옷트: 설마! 미시디아가 실존했다고는….
세실: 장로는 기도의 탑에 들어가 계속해서 기도하고 있습니다.
지옷트: 설마 그분이….
세실: ?
지옷트: 마도선을 부활시키려는 것인가? 아니야! 그렇게 믿을 수밖에 없어! 미시디아다! 미시디아로 가는 거야!
로자: 하지만 이상으로의 통로는….
엣지: 바빌 탑도 크리스탈이 모두 모여버려 접근할 수 없어!

이때 누군가가 문을 박차고 들어온다.

시드: 내가 어떻게든 하지!
세실: 시드!
시드: 팔콘의 선수에 드릴을 달아 지상으로의 구멍을 뚫으면서 진행하는 거야!
로자: 상처는 괜찮아요?
시드: 이런 간단한 상처를 걱정하고 있을 때가 아니잖아!
엣지: 정말로 가능한 건가?
시드: 비공정의 시드에게 불가능이란 말은 없어!
시드: 좋아! 빨리 개조하자고!

세실: 시드!
시드: 왠지 모르게 나같은 녀석은 감히 건드리지도 못하는 일로 커져버렸군…. 덕분에 내가 이 꼴이지. 내가 할 수 있는 것은 비공정을 주무르는 정도니까….

엣지: 정말로… 할배, 당신 대단하군!
리디아: 빨리 좋아져야….
시드: 세실과… 로자를 부탁한다…!
엣지: 알았스! 당신은 여기서 쉬면서 기다리라구!
시드: 세실…! 조심해야한다…!
로자: 시드도….
시드: 자, 가라… 이런 영감탱이에게 붙어있을 시간은 없어!
세실: 고마워요… 시드!

이렇게 해서 세실 일행은 미시디아로 향하게 되었다. 전설의 마도선은 과연 떠오를 것인가….

바론 성

환계에 갔다온 후 바론 성의 지하에 가면 바론 왕의 영혼을 만날 수 있으며 오딘과 싸우게 된다. 오딘을 이기면 리디아의 환수 오딘을 얻을 수 있다.

BOSS 오딘 【オーディーン】

일격 즉사의 무서운 기술 '참철검'을 사용하는 환수. 보통 공격력이 무척 높다. 또한 칼을 들면 참철검을 사용하는데, 전멸을 면할 수 없다. 그러므로 오딘을 이기기 위해서는 참철검을 사용하기 전에 물리쳐야 한다. 우선 엣지는 풍마수리검을 던지는 것이 좋고 리디아는 바하무트를 배워오는 것이 쉽게 이길 수 있는 방법이다. 로자로 슬로우까지 걸어준다면 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다.

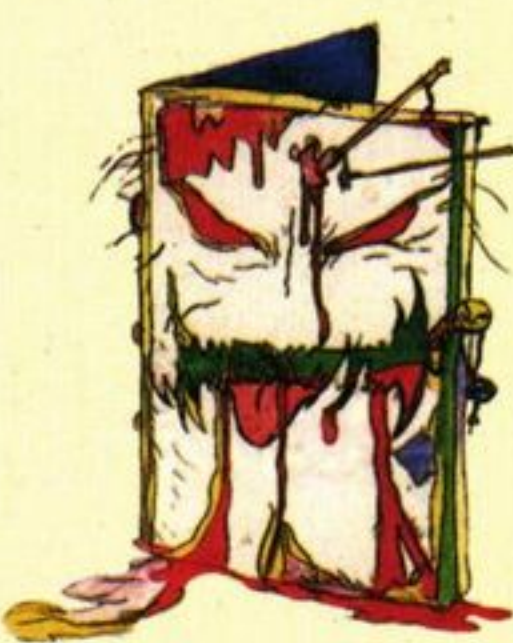
HP	공격력	방어력
20001	116	5
약점	습득 길	경험치
번개	0	18000

시드의 도움으로 세실 일행은 지저를 빠져나와 미시디아로 향한다. 미시디아에 도착하자 장로가 세실 일행을 마중 나왔다.

장로: 기다리고 있었다! 자, 기도의 탑으로
장로: 자, 기도하는 거다. 모두들! 진정한 빛이 될 때는 지금밖에 없다!

마을의 모든 주민과 장로가 함께 기도하자 바다를 가르며 무언가가 떠올라 왔다.

장로: 오오! 들어라! 우리의 기도가! 통한 것이다! 저것이야말로 진정한! 거대한 눈부신 배… 마도선…! 기도 중에 따뜻한 소리가 들려왔다. 그 소리는 이렇게 말했다. 달로 오라고… 달에 자네들을 기다리고 있는 무언가가 있어!
세실: 하지만 어떻게?
장로: 마도선은 달로부터 온 배! 미시디아의 기록에 따르면 보통비행의 스위치와는 달리 비상 크리스탈로 된 것이 있지. 그것을 사용하면 달로 여행할 수 있는 게야!
세실: 해보겠습니다!

장로의 말대로 마도선에 올라 크리스탈을 조작하자 마도선은 대기권을 뚫고 달로 향했다.

달의 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
애비스 웜(アビスウォーム)	7000	120	5	흡혈 사용	불	310	6303
프로카료테(プロカリョーテ)	2600	120	5	맹독을 가지고 있다	-	1850	7999
미스 리더(ミスリーダ)	1855	100	4	아스필 사용	-	538	3437
유카료테(ユカリョーテ)	1700	116	5	독을 가지고 있다	-	1560	6999
루나 바이러스(ルナウイルス)	980	102	5	리레이즈로 죽은 동료를 부활	-	1100	3237

허밍웨이 일족의 동굴(ハミングウエイの洞窟)

달에 살고 있는 이상한 종족. 똑같이 생긴 허밍웨이들이 돌아다니고 있다. 중에는 도구를 팔거나 이름을 고쳐주는 네밍웨이도 있으므로 알아두자.

구입가능 아이템

이름	가격	이름	가격
하이 포션	150	엘릭서	100000
피닉스의 꼬리	100	오두막	500
에텔	10000	괴수도감	980
에텔 드라이	50000	거절의 피리	20000

달 지하의 통로(つきのちかのつうろう)

달의 지하로 연결되어 있는 통로들이다. 두 개의 동굴이 있으며 이곳을 지나야만 달의 민족의 거주지로 갈 수 있다.

입수가능 아이템

금 사과, 달의 커튼, 별의 모래

달에 도착한 일행은 달 중앙에 있는 달의 주민의 거주지로 향했다. 세실이 그곳에 도착하자 한 노인이 나타났다.

????: *잘 왔다.*
세실: *당신은?*
로인: *나는 달의 주민의 잠을 지키는 후스아···.*
로자: *달의 주민?*
후스아: *그래. 이미 오래 전 일이다···. 화성과 목성의 사이에 있던 별이 전멸의 위기에 처했다. 살아남은 사람들은 배를 타고 푸른 별로 탈출하였다···.*
세실: *푸른 별···?*
후스아: *그대들이 살고 있는 대지이다. 하지만 아직 진화도중에 있었기 때문에 그들은 또 하나의 달을 만들어 그곳에서 긴 잠을 잔 것이다···.*
엣지: *그것이··· 달의 주민인가?*
후스아: *하지만 한사람은 잠을 싫어했다! 푸른 별에 존재하는 모든 것을 불태우고 그곳에서 자신들이 살면 될 거라고 생각했다.*
리디아: *너무해···!*
후스아: *···나는 그자를 봉인하였다. 하지만 긴 잠 속에서 그자는 사념을 강화했다! 그 사념이 그대들의 별에 사악한 자들을 더욱더 사악한 자로 만들어··· 크리스탈을 모으게 한 것이다.*
세실: *그럼 고르베자도 그자에게!*
엣지: *어떤 놈이지? 그 녀석은?*
후스아: *그자는 제무스···! 크리스탈이란 우리들의 에너지원. 아마도 바빌 탑의 차원 엘레베이터를 작동시키기 위해 크리스탈을 모으게 한 것 같다. 차원 엘레베이터로 바빌 탑의 거인을 그대들의 별에 떨어트려 모든 것을 불태우려하고 있다···!*
로자: *그런···!*
후스아: *하지만 많은 달의 주민들은 그렇지 않다. 푸른 별의 사람들이 우리들과 대등한 존재가 될 정도로 진화를 거칠 때까지 몸을 보호하고 있는 것이다···. 모두··· 그날을 꿈꾸며 잠자고 있다···.*
세실: *저희들이 타고 온 마도선은?*
후스아: *···오래 전 나의 동생 쿠루아가 만들어, 푸른 별로 내려갈 때 사용한 것이다. 쿠루아는 그대들의 별을 동경해 왔다···. 데빌로드나 비공정 기술은 그때 전수해 주었을 것이다···. 그리고 쿠루아는 푸른 별의 여인과 사랑에 빠져 두 명의 아이를 낳았다···. 그중 하나가··· 자네다.*
세실: *!! 제···가? 그럼 시련의 산에서 들려왔던 것은···.*
후스아: *너의 아버지··· 쿠루아의 혼이다···. 그래··· 젊을 적의 쿠루아와 매우 닮았어···.*
세실: *그 소리가··· 아버지···!*
후스아: *제무스의 부활을 막기 위해 쿠루아는 그 힘을 너에게 전해준 것이다. 제무스를 막지 않으면 안 된다! 푸른 별과 달의 주민을 위해! 자··· 에브라나의 바빌 탑으로 가야한다!*
엣지: *바빌 탑에? 하지만 그곳에는 배리어가···!*
후스아: *나라면 들어갈 수 있을 것이다! 바빌의 거인을 푸른 별에 내려오게 해선 안 된다! 나도 함께 가마···!*

잠시 기념하는 뜻에서 크리스탈과 대화를 나눠보자.

크리스탈1: *우리들은 달의 크리스탈.*
크리스탈2: *푸른 별로 떠난 8개의 크리스탈과 밸런스를 맞춰 이 달은 지탱되고 있다.*
크리스탈3: *우리들 가운데에 보이는 바닥을 이용하면 제무스가 있는 달의 중심에 갈 수 있습니다만···.*
크리스탈4: *제무스는 내부에서 결계를 쳐 중심으로 통하는 길을 봉인하고 있습니다.*
크리스탈5: *제무스는 고르베자를 이용해 푸른 별의 탑에서 그 에너지를 증가시키고 있습니다.*
크리스탈6: *우리 8개의 크리스탈이 제무스를 봉인하고 있다.*
크리스탈7: *무서운 남자 제무스. 대지 깊숙한 곳에 봉인되었는데도 악한 정신을 증가시키고 있습니다.*

달 주민의 거주지(つきのたみのやかた)

달 지하의 통로를 통해 진행하다 보면 도착하게 된다. 양쪽에는 회복항아리가 있으며 중앙에서 후스아가 동료로 된다.

이리하여 세실 일행은 달의 주민인 후스아와 함께 원래의 세계로 돌아왔다. 하지만 도착과 동시에 거대한 지진이 일어났다.

리디아: *꺄악!*
세실: *바빌 탑이!?*
후스아: *늦었는가!*
엣지: *뭐라고?*
후스아: *바빌 탑의 거인이 탄생한다!*

후스아의 말과 동시에 바빌 탑에서 거대한 거인이 등장하였다.

리디아: *너무해···.*
엣지: *젠장!!*
리디아: *더 이상··· 어쩔 도리가 없나요?*
세실: *저건?*

거인은 지상으로 내려오며 주변을 불태웠다. 하지만 어디서가 포탄이 날아와 거인을 공격하기 시작했다.

지옷트: *드와프 전차대 참가! 대지를 위해 우리도 싸운다!*
드워프: *라리호!*

PlayStation

양: 나만 자고 있을 수는 없지!
시드: 내가 왔으니까 걱정하지 않아도 돼! 엔진 전개!
제자들: 옛!

파롬: 오래간만이군! 형씨!
포롬: 장로님이 구해주셨어요!
장로: 자네들뿐만이 아니야! 이 대지에 살아있는 모든 것의 생명의 싸움이야!

길버트: 세실! 너희들이 가르쳐준 용기를 봐줘!

세실: 모두들…!!
로자: 거인이… 멈추려 하고 있어!
후스아: 이 사이에 내부에 잠입한다!
엣지: 역시! 녀석의 심장부를 치겠다는 건가?
세실: 시드 부탁해!
후스아: 녀석의 입에 다가가는 것이야!
시드: 누구슈?
세실: 달의 주민 후스아.
시드: 달의 주민?
후스아: 할 수 있겠는가?
시드: 나를 누구라고 생각한 거요! 비공정의 시드란 말이요! 가만히 구경이나 하슈!
후스아: 지금이다!
시드: 모두 꽉 잡아!

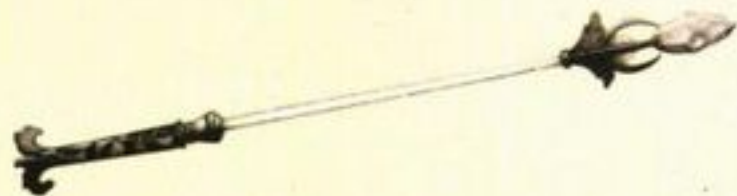
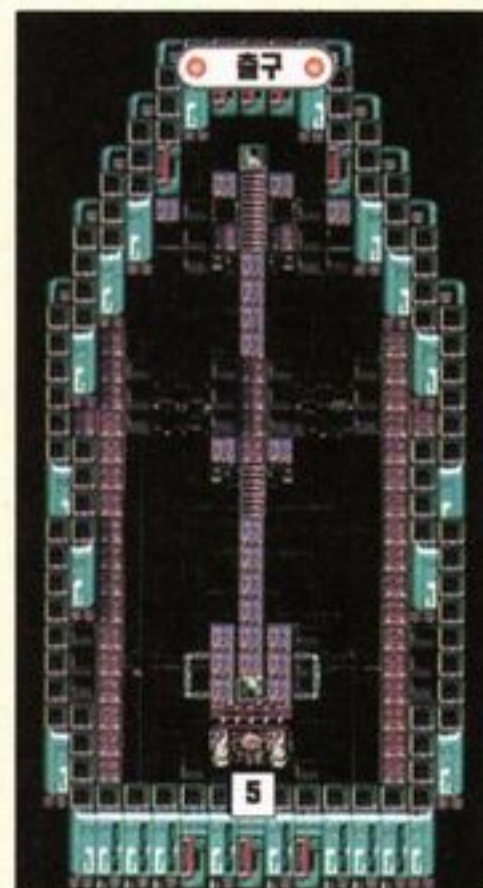
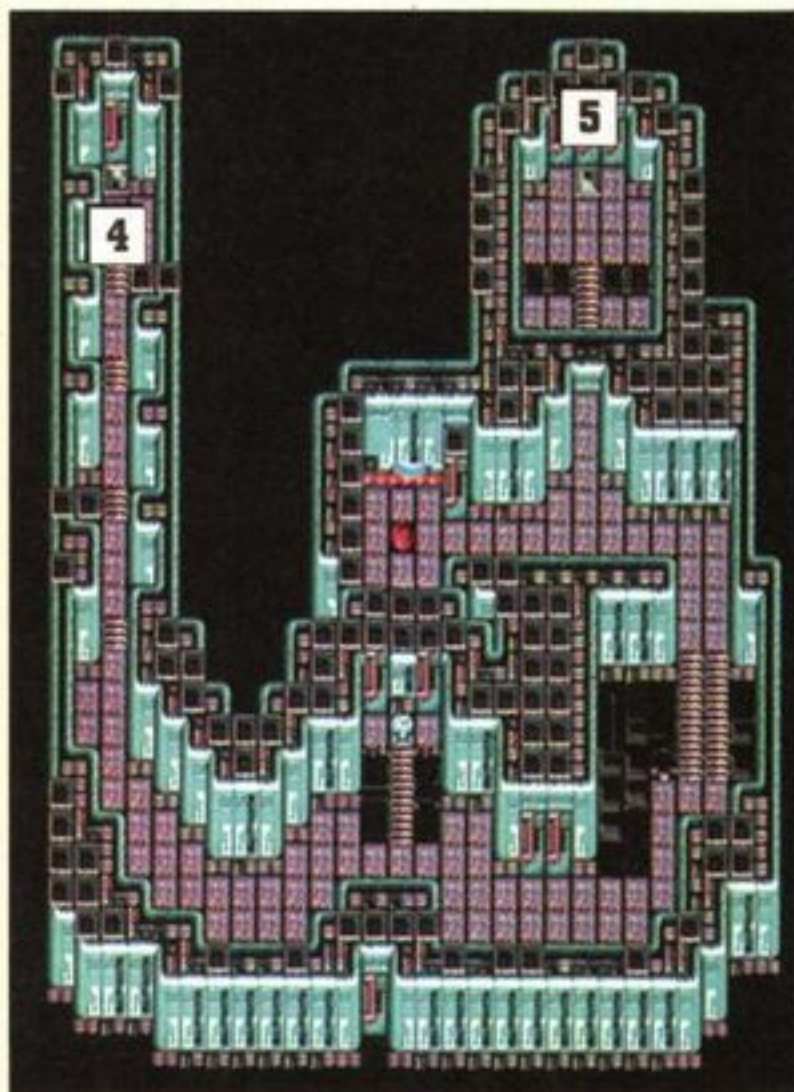
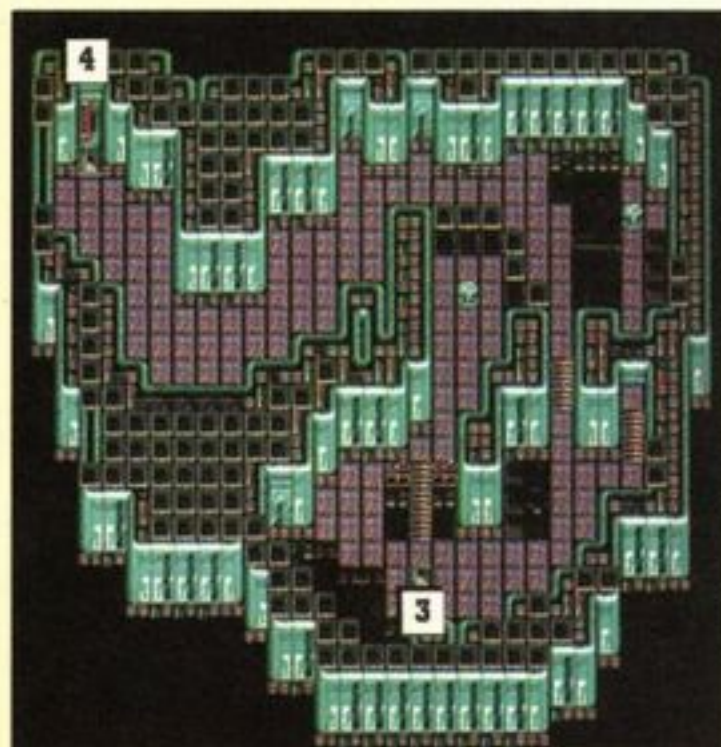
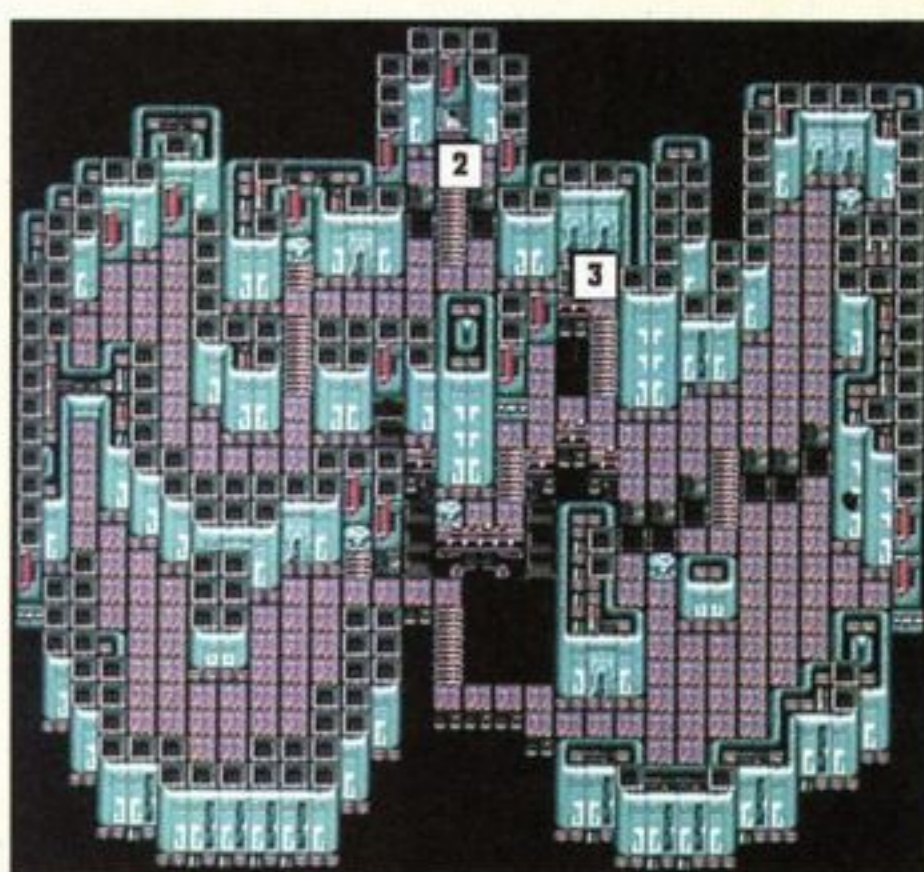
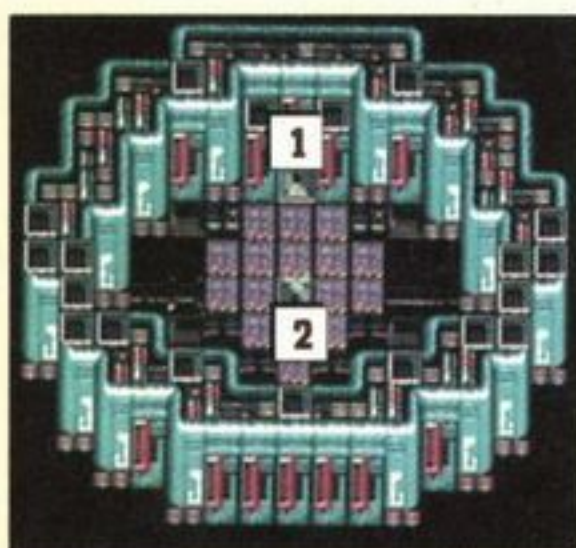
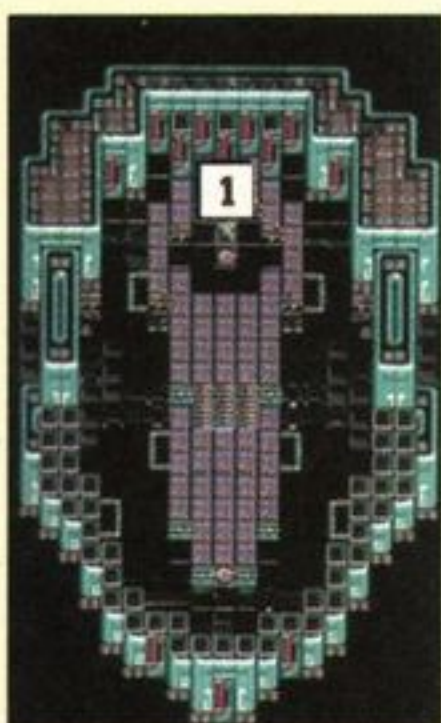
이렇게 해서 세실 일행은 거인의 내부에 잠입했다.

거인의 내부 (きょいんのなか)

거인의 각 부위를 돌아가게 된다. 일방통행이므로 헤매지는 않지만 적들이 매우 강하므로 조심해야 한다. 세이브포인트를 지난 후 4천왕과 다시 한 번 싸워야 한다.

입수가능 아이템

수리검, 하이 포션, 에테, 알람, 여일의 화살, 은 사과, 소마의 물방울, 에릭서,

1
1
2
2
3
4
3
5
4
출구
5

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
기계병(きかいへい)	4900	118	3	기계로 만들어진 병사	번개	985	7999
기계포(きかいほう)	3000	88	4	빔 사용	번개	890	3199
기계룡(きかいりゅう)	18000	138	4	자폭 사용	-	2550	41400
거인병(きょじんへい)	10000	128	4	전투용 로봇	-	1500	31000
서쳐(サーチャー)	5500	138	4	공격을 하면 경보를 울린다	번개	900	15004
철기병(てつきへい)	3500	126	5	재빠르다	번개	1220	9699
라스트 암(ラストアーム)	9580	128	5	전자장, 핵폭발을 사용	-	338	8703

?: *예상대로 왔군.*

?: *거인은 멈출 수 없어!*

?: *크카카… 네놈들은!*

?: *여기서 시체가 되어라…!*

세실: *사천왕!*

스컬미료네: *제무스님에게….*

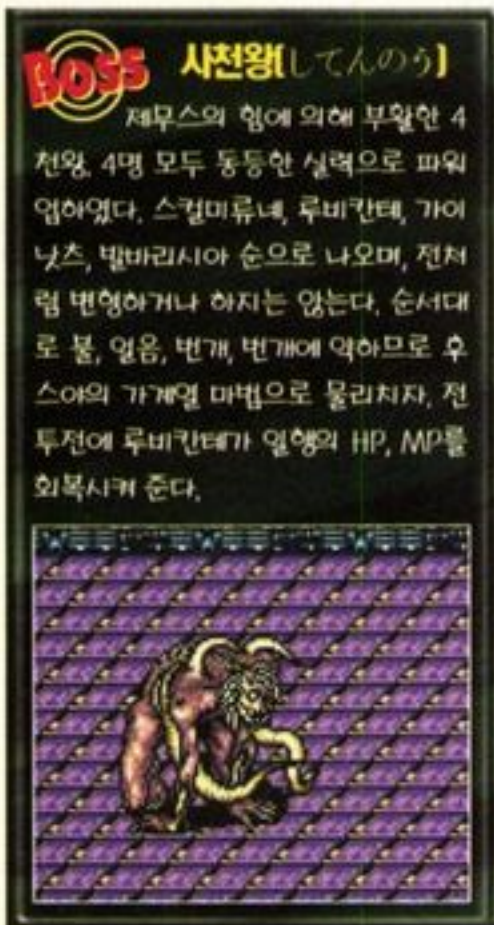
카이나쵸: *부여받은 생명으로!*

발바리시아: *네놈들을 죽인다!*

루비칸테: *또 싸울 수 있다니! 하지만 전의 싸움에서 네 녀석들에게 배운 게 있었지. 힘을 합친다는 것을 말이지…. 자, 회복시켜주마!*

루비칸테: *진정한 힘을 짜내어 덤벼보도록!*

BOSS 사천왕[してんのう]

제무스의 힘에 의해 부활한 4천왕. 4명 모두 동등한 실력으로 파워업하였다. 스컬미류네, 루비칸테, 가이낫츠, 발바리시아 순으로 나오며, 전처럼 변형하거나 하지는 않는다. 순서대로 불, 얼음, 번개, 번개에 약하므로 후스아의 가게열 마법으로 물리치자. 전투전에 루비칸테가 일행의 HP, MP를 회복시켜 준다.

스컬미료네: *제무스니임!*

카이나쵸: *꽤 하는군!*

발바리시아: *또 당할 줄이야!*

루비칸테: *…우리들의 패배다!*

거인의 내부를 잠입하던 세실 일행은 부활한 사천왕을 물리치고,

후스아: *여기가 거인의 심장부 제어 시스템이다!*

BOSS 방어 시스템

제어 시스템, 회복 시스템, 유격 시스템의 3가지로 되어 있다. 우선은 제어시스템을 계속해서 회복해주는 회복 시스템을 없앤 후 제어 시스템을 없애자. 만약 회복과 유격 시스템을 모두 없앤다면 제어시스템이 공격방법을 바꾸어 우리편 두 명을 죽이고 회복, 유격시스템을 되살려 낼 것이다. 제어시스템은 계속해서 리플렉을 걸므로 마법공격이 거의 통하지 않는다는 것도 유의하자.

이름	HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
회복시스템	3000	116	5	-	0	0
유격시스템	3000	116	5	-	0	0
제어시스템	30000	174	4	-	10333	50000

엣지: *해치우자!*

후스아: *제어 시스템 본체보다 우선 방위 시스템을 공격하지 않으면 회복한다!*

심장부로 들어가 제어 시스템을 파괴하였다.

세실: *해냈어!*

엣지: *움직임이 멈췄어!*

고르베자: *네 이놈드을! 잘도 거인을!*

후스아: *자네는!*

고르베자: *뭐야? 넌!*

후스아: *자네! 자신이 누군지 알고 있나?*

고르베자: *그만해!*

후스아: *눈을 떠라!*

고르베자: *…나는 어째서 그렇게 증오에 불타고 있었을까….*

후스아: *…자신을 되찾았군 …자네, 아버지의 이름은 기억나나?*

고르베자: *아버지… 쿠루야던가?*

세실: *뭐라고?*

로자: *그렇다면 세실의….*

엣지: *형이란 말야?*

세실: *고르베자가… 나의….*

후스아: *자네는 제무스의 텔레파시에 이용되고 있던 거야…. 쿠루야가 가진 달의 주민의 힘에 의해 정복당하고 있던 거지… 형제끼리 싸우라고…!*

세실: *나는… 형을 증오하고… 싸우고….*

고르베자: *네가 나의….*

세실: *하지만… 어쩌면 역으로 되었을지도 몰라…. 내가 제무스의 텔레파시를 받았다면….*

고르베자: *…하지만 그것이 나에게 걸려 있었다는 것은… 적어도 내가 나쁜 마음을 가지고 있었기 때문에… 제무스!!*

세실: *어디로?*

고르베자: *이 싸움! 나 자신이 끝장을 내겠어!*

후스아: *기다려! 제무스도 달의 주민! 나도 함께 가겠다…!*

고르베자: *안녕이다 세실….*

엣지: *괜찮아? 세실?*

로자: *고르베자… 저 사람 죽을 생각이에요….*

세실: *….*

리디아: *형이잖아요?*

세실: *형….*

리디아: *그래요!*

세실: *….*

엣지: *위험해!*

리디아: *도망가야해!*

로자: *세실!*

엣지: *뭐하고 있어?*

리디아: *하지만 출구는!?*

????: *여기야!*

로자: *카인!*

엣지: *그 수법엔 안 속아!*

카인: *이야기는 나중에! 죽고싶어?*

로자: *빨리!*

이리하여 카인과 함께 세실 일행은 거인내부를 탈출했다.

카인: *드디어 나 자신의 마음을 되찾게 되었어… 지금에 와서 용서해 달라고는 않겠어….*

엣지: *당연하지! 네 녀석 때문에 거인이 나타난 거나 다름없어!*

로자: *그만해요!*

카인: *로자….*

로자: *고르베자도 제정신으로 돌아와서 주술은 풀렸어요! 카인 때문이 아니라고요!*

카인: *고르베자… 도?*

로자: *고르베자는 세실의 형이었어요…. 제무스라는 달의 주민이 고르베자의 혈통을 이용한 것 같아요.*

리디아: *그래서 고르베자는 제무스를 쓰러트리기 위해 후스아와 달로 향했어요.*

카인: *고르베자가… 세실의 형….*

카인: *…그렇다면 나도 이 빚을 그 제무스란 녀석에게 갚지 않으면 안돼!*

엣지: *또 조종당하지 않는다면 좋겠지만 말야.*

카인: *…그때는 주저없이 날 베어버려라!*

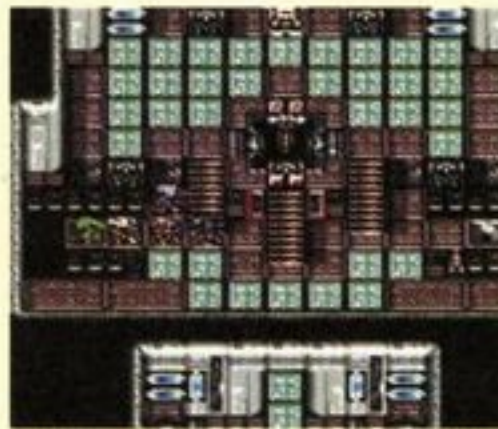
엣지: *그렇다면 나도 가겠어! 그 녀석에게 한방 먹이지 않으면 안 되지!*

카인: *엣지….*

세실: *가자… 나도 달에 가겠어!*

PlayStation

로자: 세실….
세실: 로자와 리디아는 남아야 해. 우리들 3명만 가겠어. 이번에는 살아온다는 보장이 없어!
로자: 세실!
리디아: 그런!
세실: 자, 마도선에서 내려!
엣지: 자, 꼬마아이는 착하게 집을 지켜야지?
리디아: 바보!
엣지: …헷
카인: 세실….
세실: 가자, 카인! 엣지!

이리하여 3인은 마도선을 타고 달로 떠났다. 하지만 마도선을 내리려 할 때….

세실: 간다!
카인: 로자!

로자: ….
세실: 거기 비켜!
로자: 싫어요! 저도 데리고 가지 않으면 비키지 않겠어요!
세실: 어쩌자는….
로자: 당신 곁에 있을 수 있다면 어떻게 되도…, 아니 당신과 함께라면 어떤 위험이라도…!
세실: 로자….
카인: …어쩔 수 없어, 세실.
엣지: 부러운데?
세실: 알았어 로자…. 내가… 지켜줄게!
????: 잘했어요!

엣지: 네 녀석도!
리디아: 언젠가 이야기했죠? 이건 모두의 싸움이라고. 그리고 환수들을 부를 수 있는 건 나뿐이에요!
세실: 리디아… 알았어…. 가자! 우리들의 전투를 치르러!

이렇게 해서 5인은 제무스와의 결전을 치르기 위해 달의 주민의 거주지로 향하게 되었다.
제무스를 막기위해 다시 달로 온 세실 일행은 환수신의 동굴에서 용왕 리바이어선의 힘을 얻었다.

환수신의 동굴(げんじゅうしんの洞窟)

달을 돌아다니다 보면 찾을 수 있는 이곳에는 환수들의 신이 살고 있다. 모두 지하 3층으로 구성되어 있으며 2층부터는 중간보스급인 베히모스도 출현한다. 또, 겐지계의 방어구가 있으므로 모두 찾도록 하자. 지하 3층에는 환수신이 있으며 바하무트와 싸워 이기면 소환수를 얻을 수 있다.

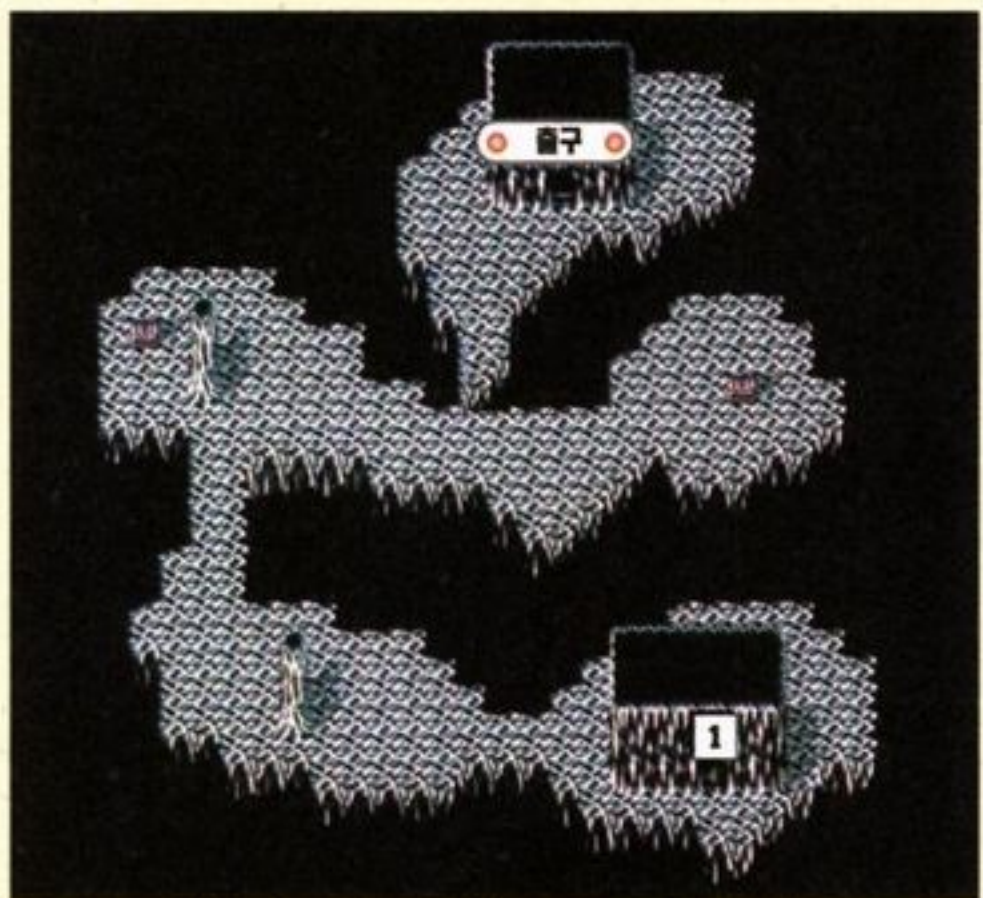
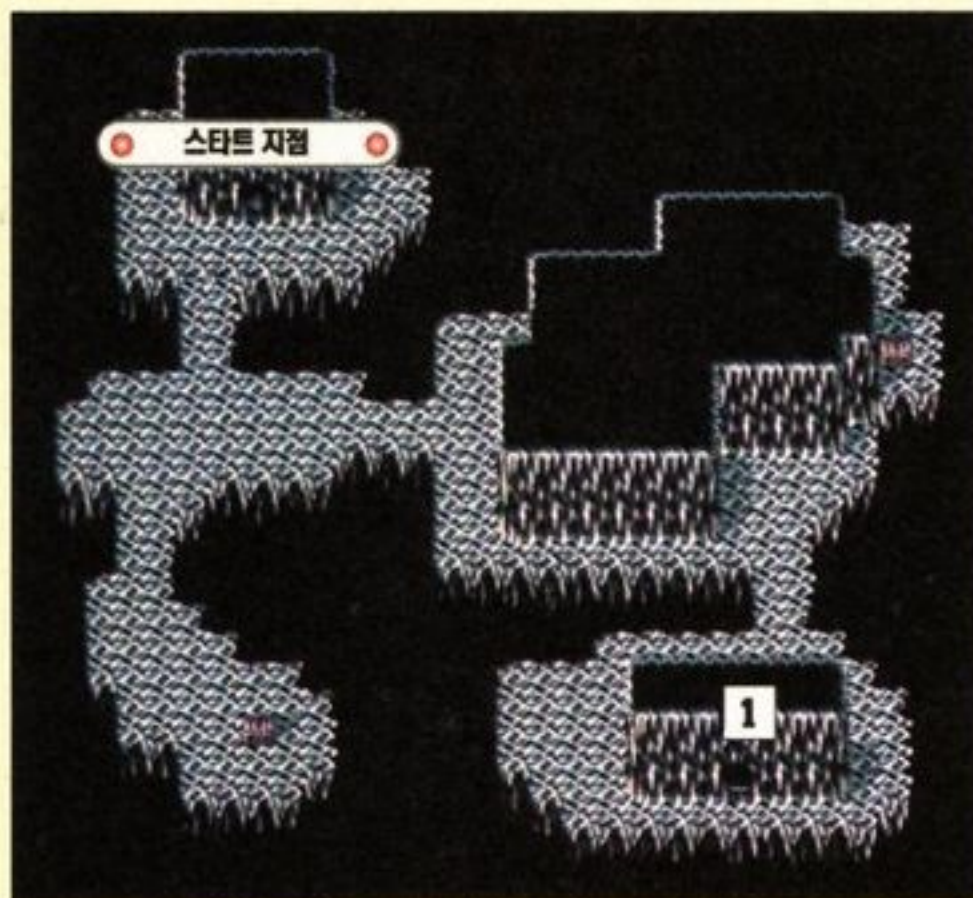
입수가능 아이템
겐지의 방패, 겐지의 갑옷, 겐지의 투구, 겐지의 갑옷

스타트 지점

1

출구

1

BOSS 베히모스

모두 3마리가 등장하며, 엄청난 방어력을 가지고 있다. 특히 마법은 거의 통하지 않는다 해도 과언이 아니다. 물리공격이 매우 세므로 분신이나 브링 마법을 활용하는 것이 좋다. 특별한 약점 또한 없으므로 자주 회복해 주면서 싸우도록 하자. 베히모스는 기본적으로 물리공격 카운터를 해온다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
23000	154	4	-	65000	57000

BOSS 바하무트

5를 센 후 메가프레아 공격을 해오는데 메가프레아를 막을 수 있는 방법이 없다. 메가프레아에 당하기 전까지 최대한의 공격을 가한 후 1을 세기 전에 카인을 점프시키자. 그러면 카인만 살아남게 된다. 그후에도 타이밍을 맞춰 점프를 시키면 메가프레아를 피할 수 있게 된다. 계속해서 이 방법을 사용해 카인 혼자만으로 깨는 것이 좋다. 타이밍을 잘 맞추어 점프시키는 것이 중요하다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
45001	174	1	-	0	35000

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
아라 우네	2315	106	5	지진 사용	원거리 공격	598	2744
다크 그러네이드	1820	108	4	불 마법, 자폭 사용	번개, 원거리 공격	630	2644
블랙 프림	1357	116	255	물리공격은 통하지 않는다	-	1300	3044

그리고 달의 주민 거주지를 통해 제무스가 봉인되어 있는 달의 지하로 향하게 된다.

달의 지하계곡(つきのちかけいこく)

제무스가 살고 있는 달의 중심부로 이어지는 지하통로로써 전에 왔었던 달 주민의 거주지의 안쪽 크리스탈 룸에서 들어갈 수 있다. 엄청나게 많은 아이템이 숨겨져 있으며 여태까지의 던전 중 제일 복잡하다고 할 수 있다. 또한 숨겨진 길도 매우 많다. 지하 8층까지 내려가면 달의 중심부로 넘어갈 수 있다. 두 군데의 세이브포인트가 존재하므로 이것을 이용하자. 한 번에 공략한다는 것은 불가능하므로 여러 번에 걸쳐 공략하도록 하자.

입수가능 아이템

현자의 지팡이, 무라사메, 흑장속, 파이어 뷰트, 드래곤 실드, 드래곤 헬멧, 드래곤 메일, 드래곤 장갑, 아르테미스의 화살×2, 흰 이빨, 엑스 포션, 별똥별 롯드, 에릭서, 크리스탈 방패, 크리스탈 메일, 크리스탈 장갑, 흰 로브, 크리스탈 헬멧, 붉은 이빨, 풍마수리검, 오두막, 금 사과, 보호의 반지×2, 미네르바 비스체, 리본×2, 홀리 랜스, 라그나로크

7 8 10 9 12

8

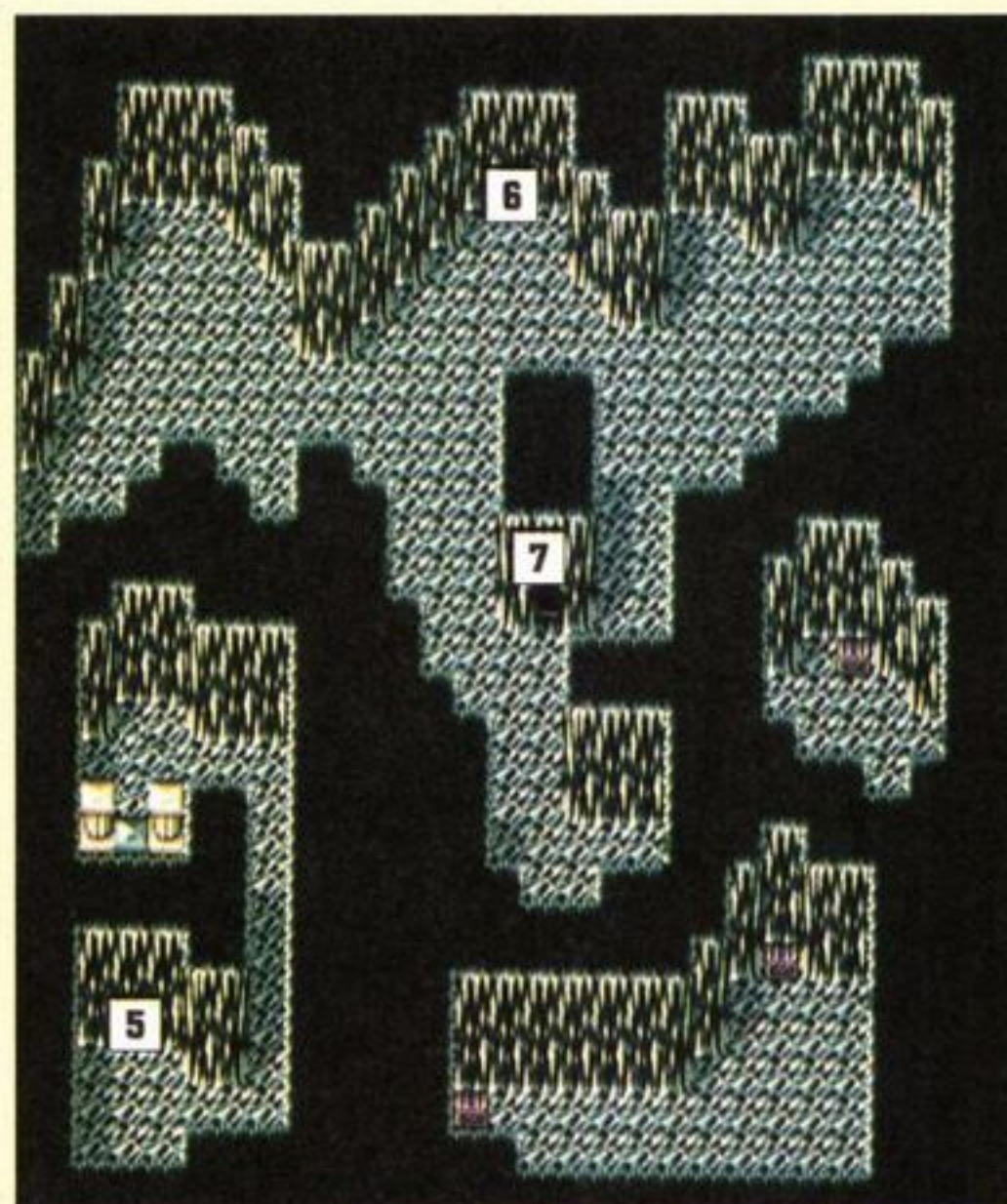
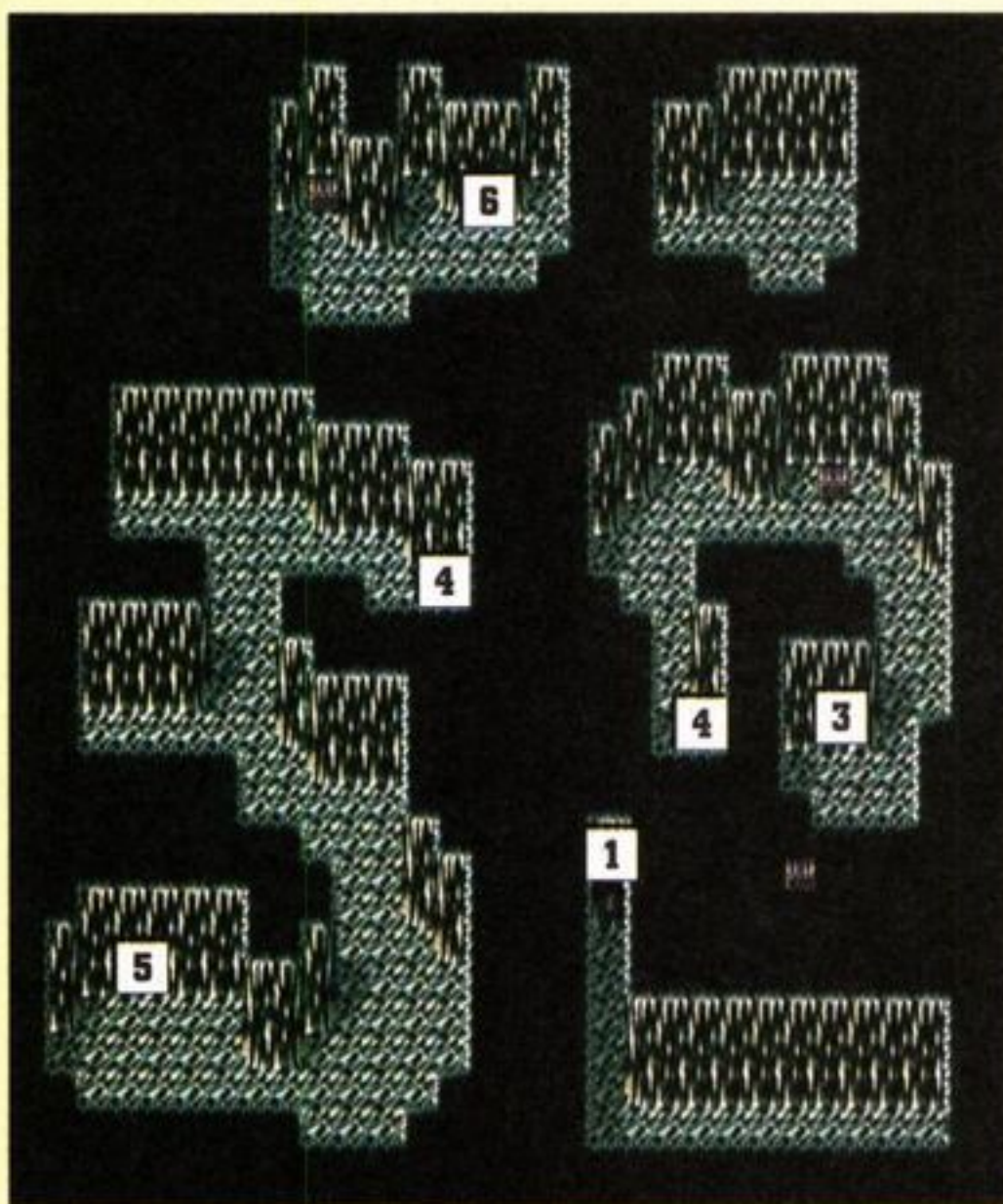
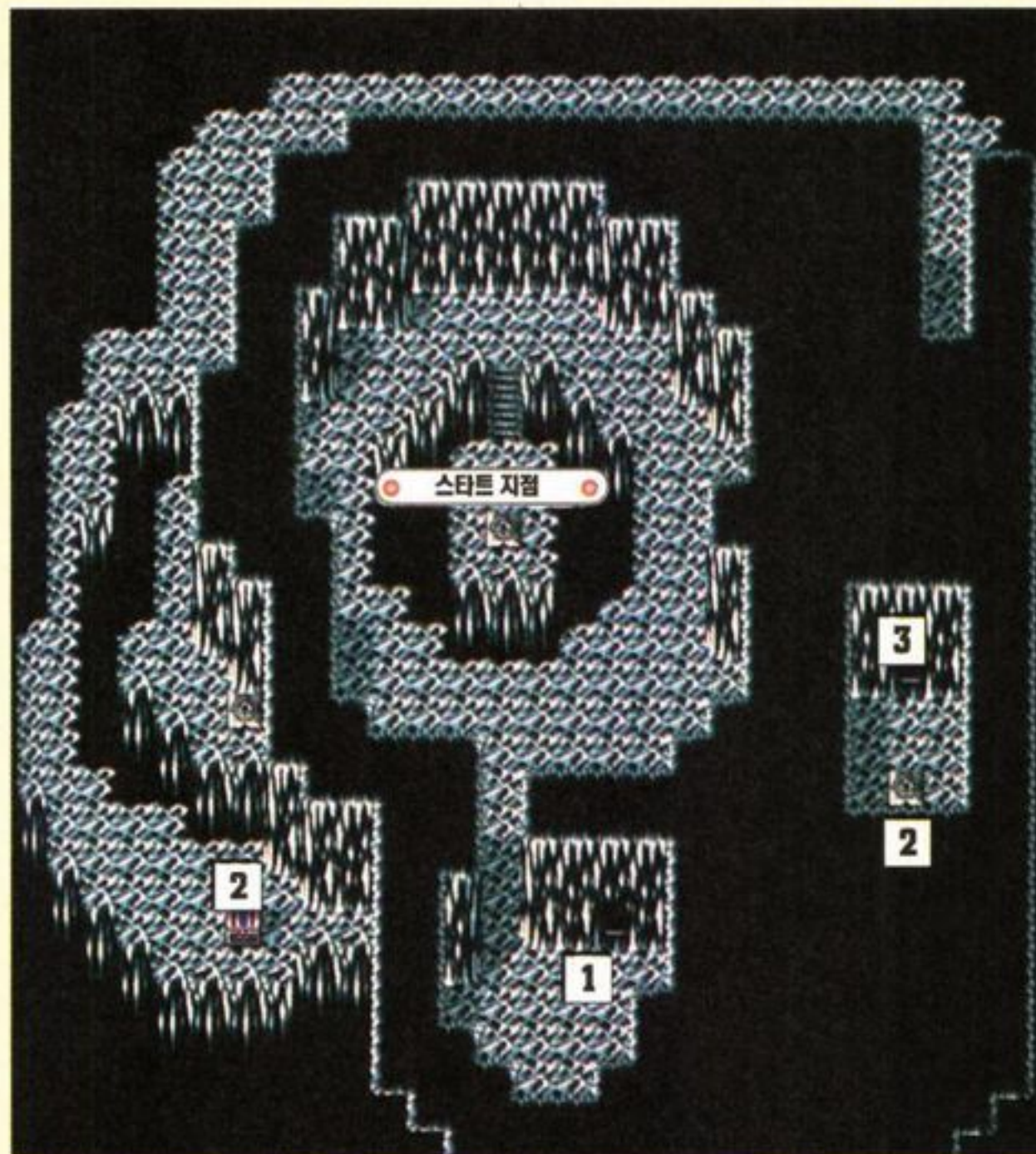
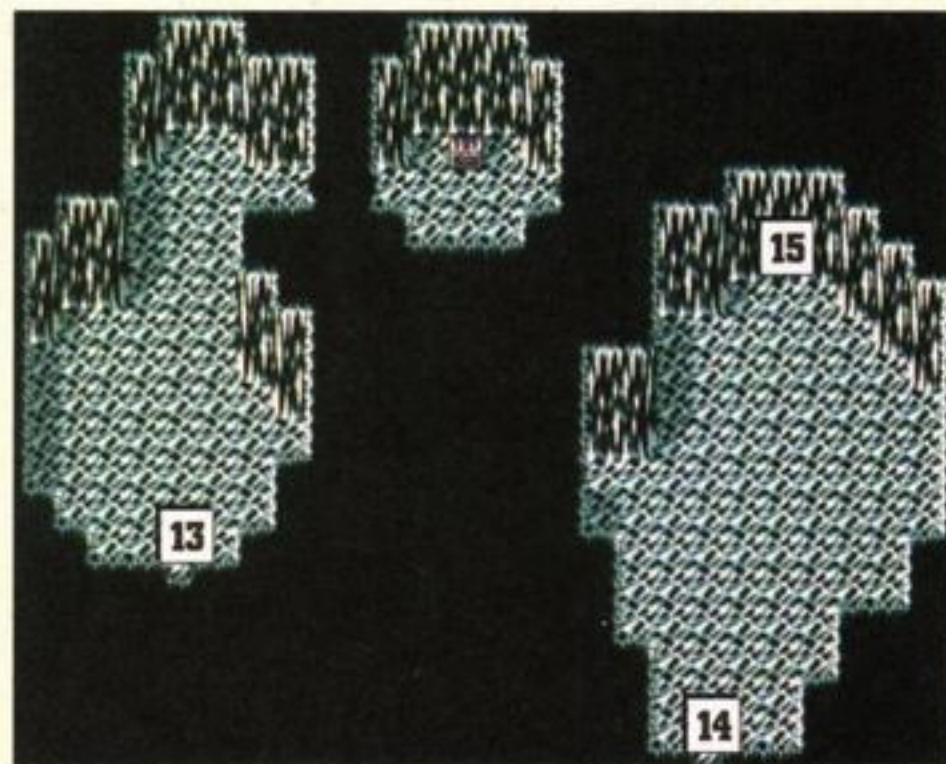
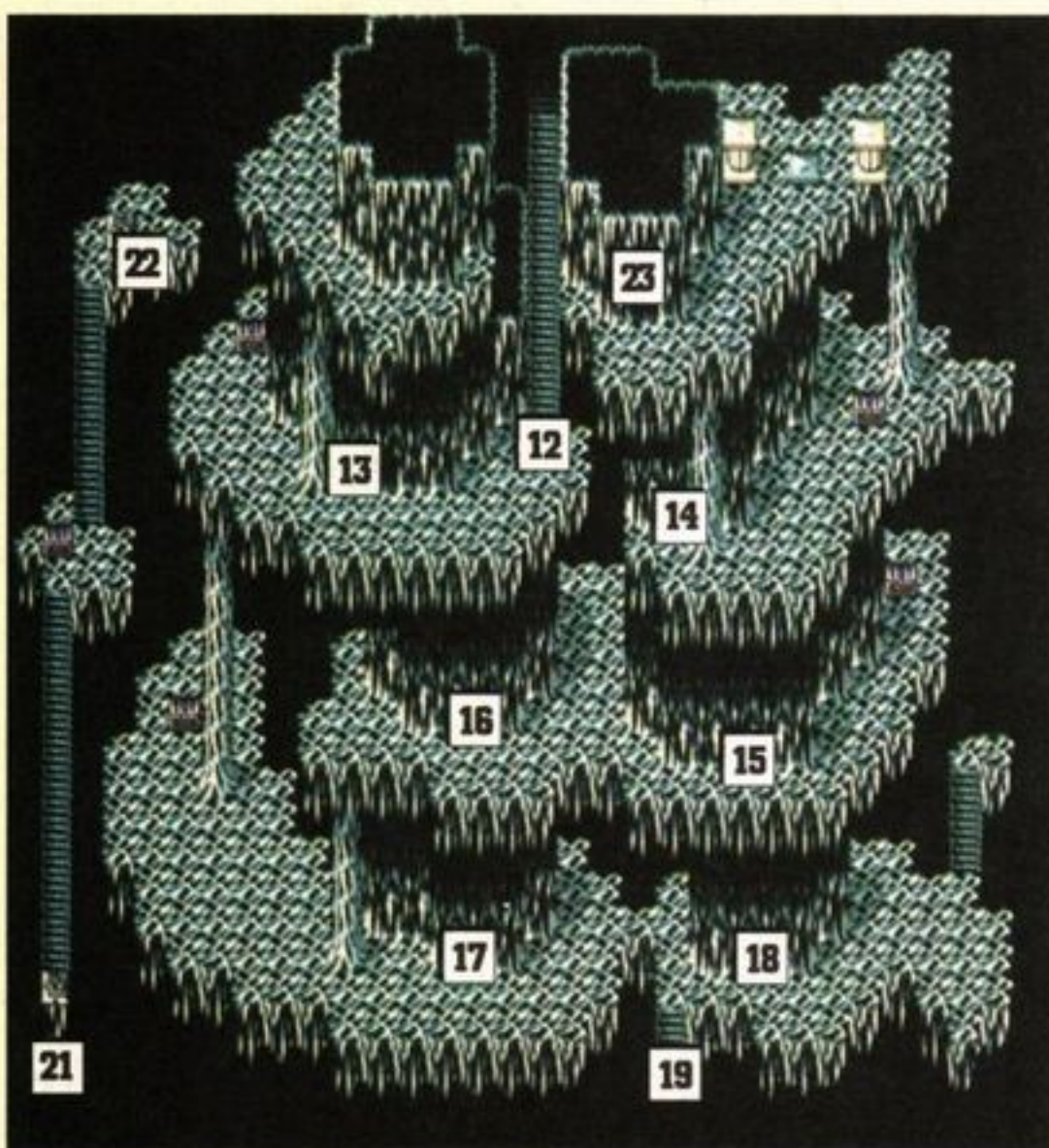
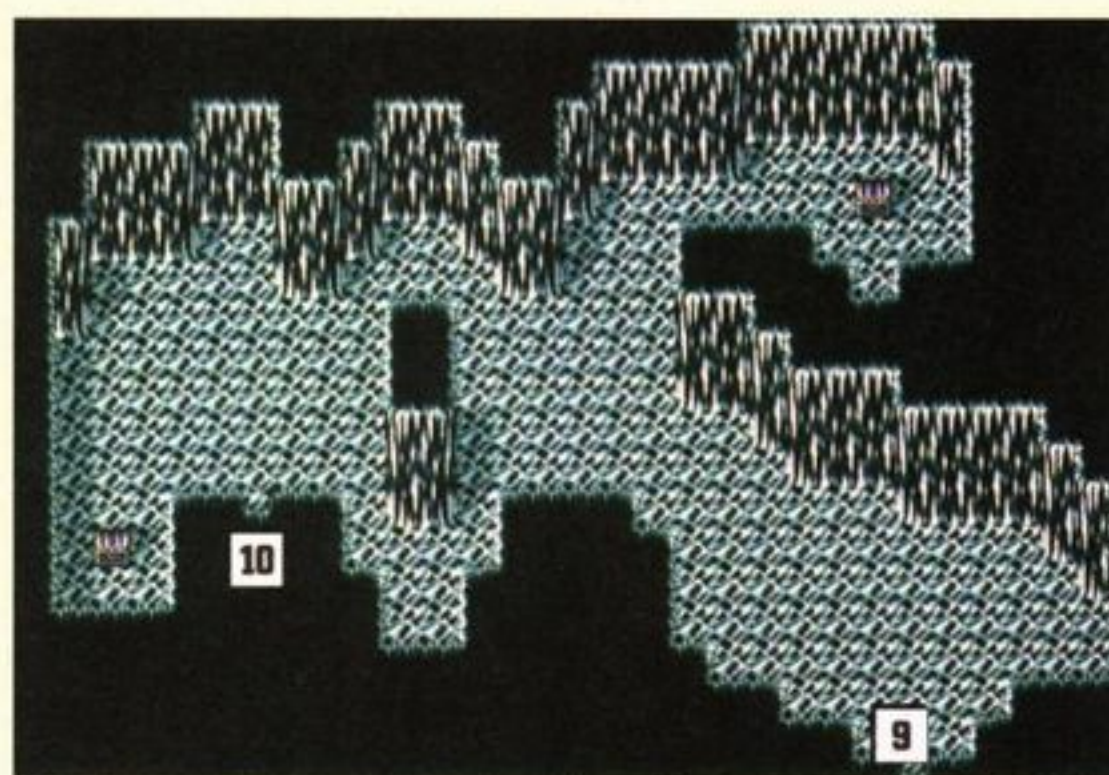
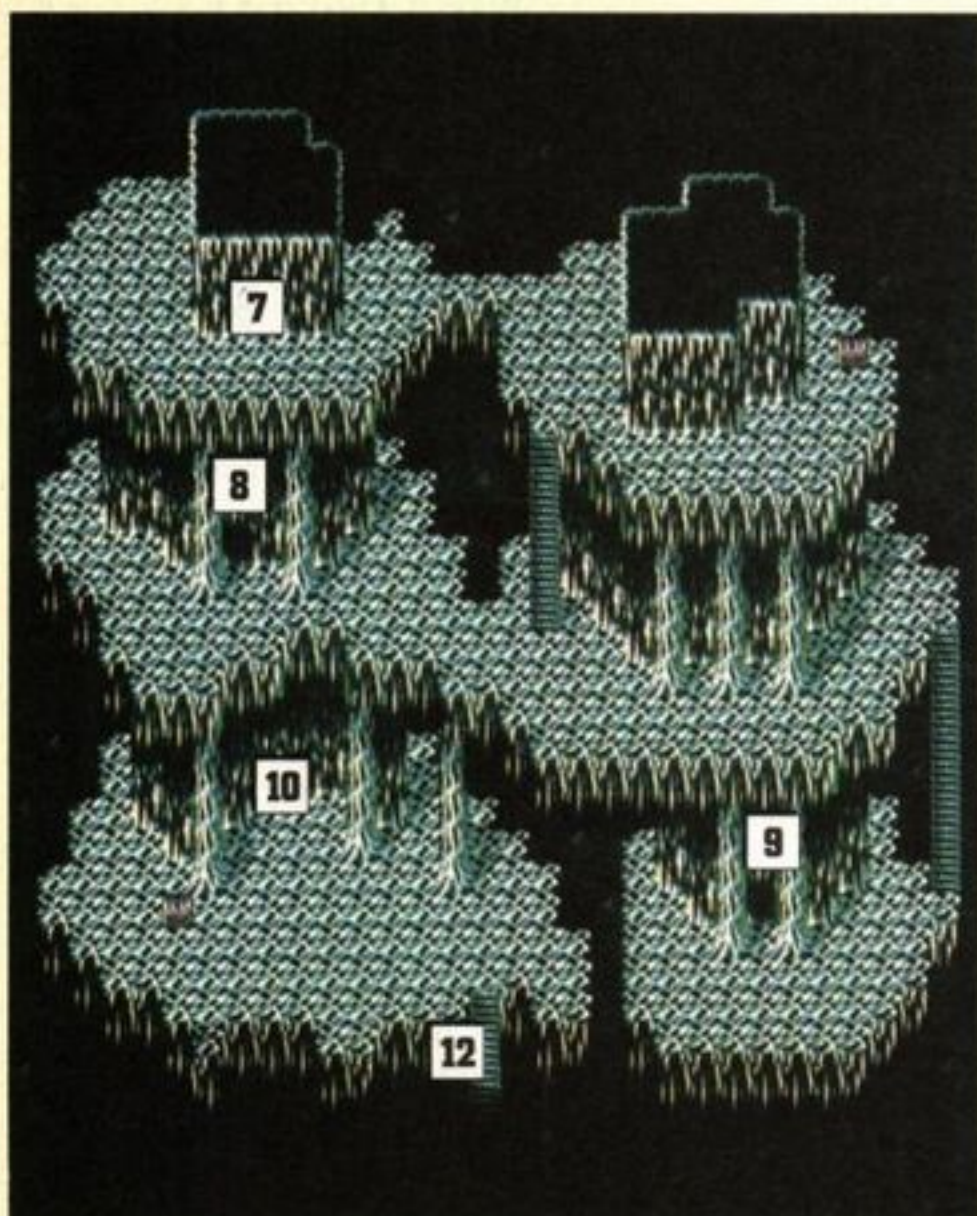
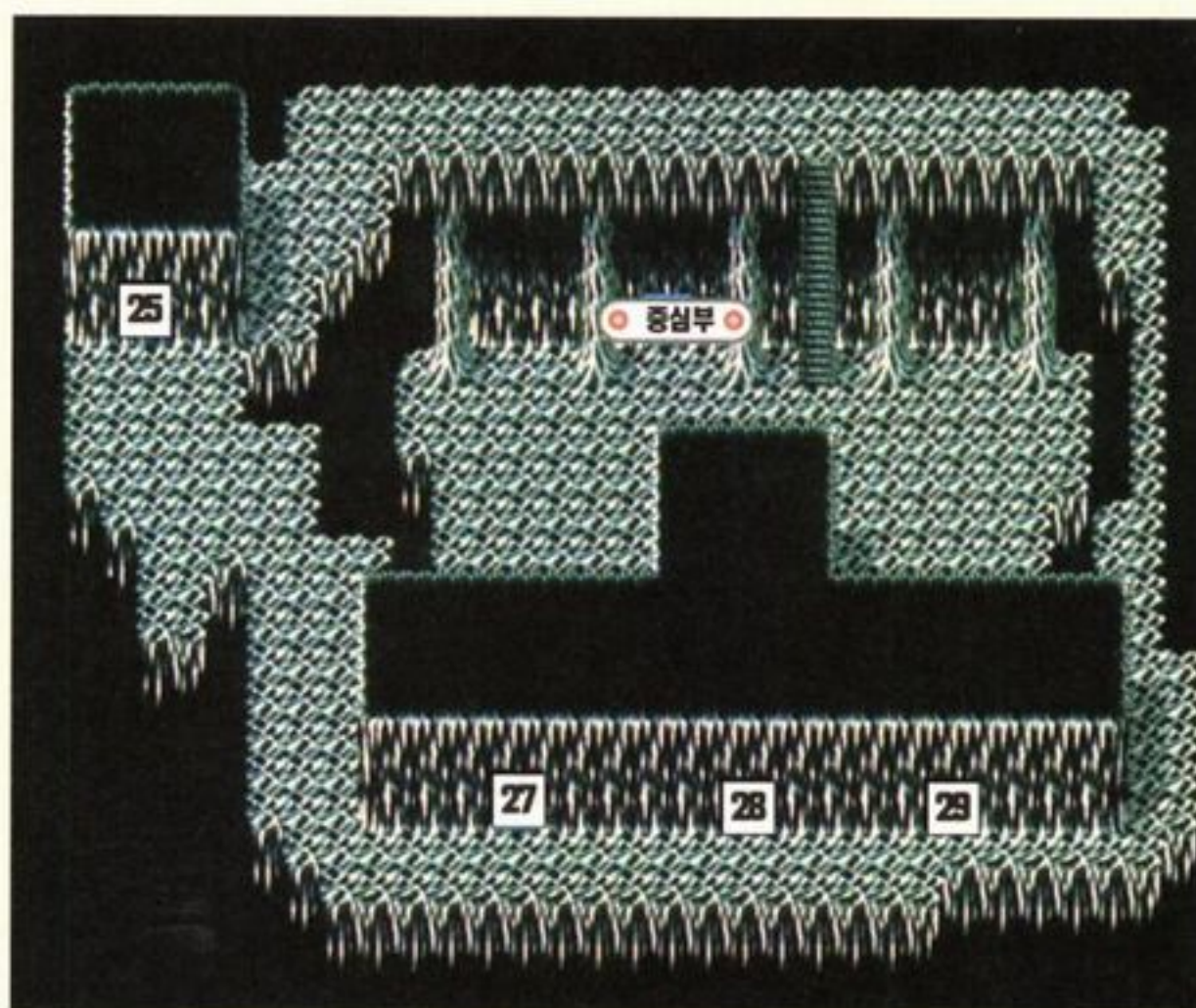
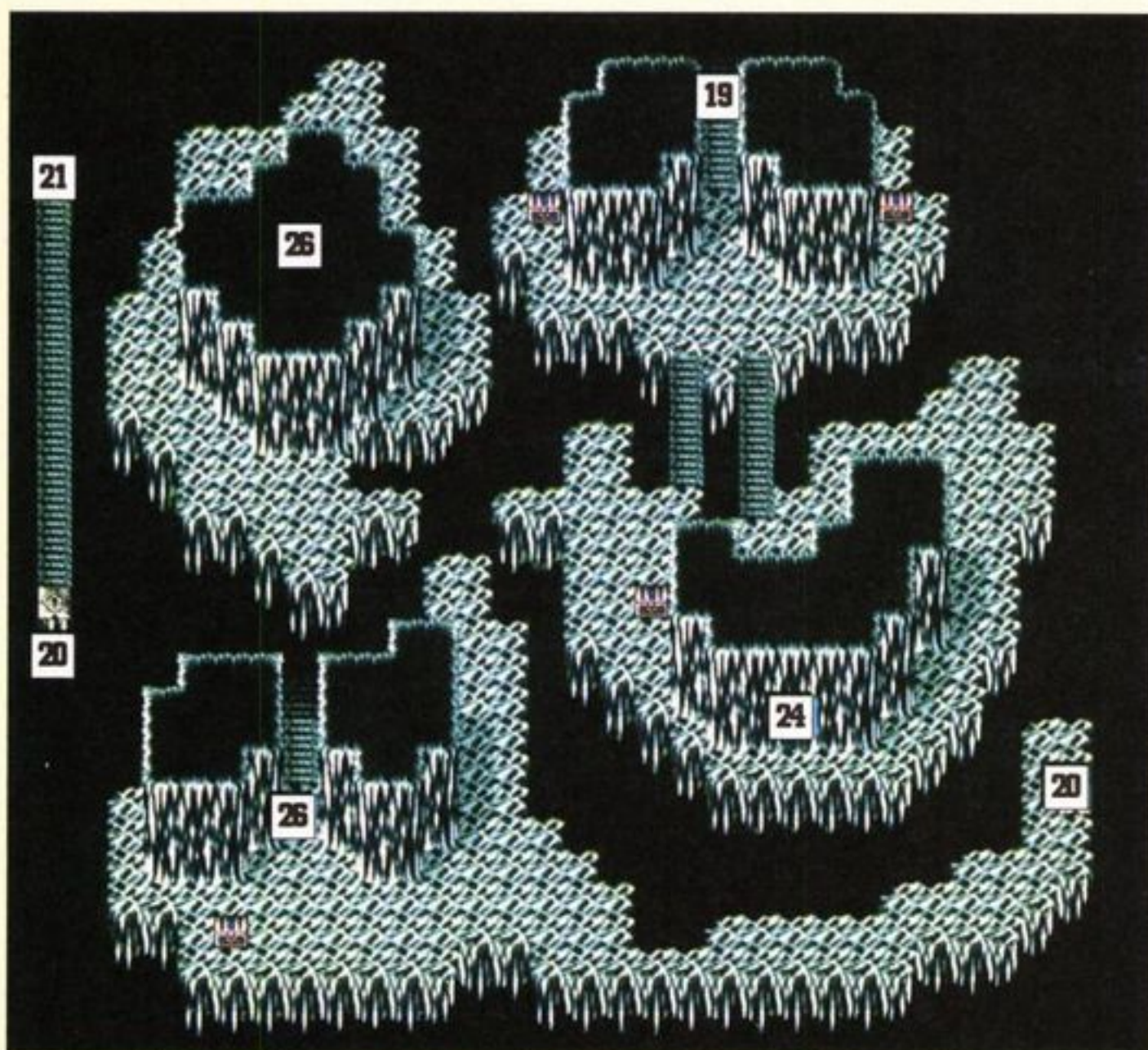
10 9

22 23 13 12 14 16 15 17 18 21 19

15 13 14

22 23

18

17 16

BOSS 백룡(はくりゅう)

지하 3층에 있는 무라사메를 지키는 백룡. 기본 공격력이 무척 세다. 또한 전원에게 톨네이도의 효과를 주는 밀스톰과 지진공격을 사용하여 순식간에 파티를 전멸로 이끈다. 우선 싸우기 전에 꼭 레비테트를 걸고 싸우자. 바하무트를 사용하면 약 9000의 데미지를 줄 수 있으므로 리디아를 중심으로 싸워나가는 것이 좋다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
32700	156	5	-	0	55000

BOSS 다크바하무트(ダークバハムート)

전설의 성검 라그나로크를 지키고 있는 중간보스. 전투시작과 동시에 메가프레아를 사용하는데 2000에서 3000의 데미지를 받으므로 레벨 50이하에는 절대 도전하지 말자. 그후에는 자신에게 리플렉을 건 후 프레아를 튕겨 우리편을 공격하는데 셀마법으로 방어하자. 이 녀석에게 마법공격(소환)을 할 경우 메가프레아로 카운터어택을 하기 때문에 절대 마법공격은 금물이다. 물리공격으로 끈질기게 물어지면 이길 수 있을 것이다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
60000	160	5	-	0	64000

BOSS 프레이그(ブレイク)

홀리랜스를 지키고 있는 중간보스. 전투시작과 동시에 5명 모두에게 죽음의 선고를 건다. 즉 10초 동안 모든 힘을 다해 물리쳐야 하는 것이다. 빠른 명령입력을 요한다. 라그나로크를 모으거나 홀리마법을 사용하는 것이 좋다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
33333	146	5	원거리 무기	550	31108

BOSS 루나 사우르스(ルナザウルス)

리본을 지키고 있는 중간 보스로 두 마리가 동시에 등장한다. 자신들에게 리플렉을 건 후 바이오를 반사해서 공격하는데, 그 속도가 매우 빠르며 바이오의 위력도 상당하다. 하지만 한 마리가 죽으면 이 공격을 사용하지 못하게되므로 우선은 한 마리만 죽이는데 힘쓰자. 한 마리만 남게되면 카운터로 화염공격을 해온다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
23000	144	4	-	0	29500

새로운 등장 몬스터

이름	HP	공격력	방어력	특징	약점	습득 길	경험치
아리맨(アーリマン)	25000	144	5	죽음의 선고 사용	원거리 공격	65200	33333
암흑마도사(あんこくまどうし)	5100	80	5	아스필 사용	-	2400	17003
금룡(きんりゅう)	8200	128	54	이나즈마, 들러싸기 사용	-	23000	30000
은룡(ぎんりゅう)	7500	124	4	은색의 비늘을 가졌다	-	19000	25000
사우루스 좀비(サウルスゾンビ)	12000	132	4	번개, 마비 사용	성, 불	8100	15000
스컬 드래곤(スカルドラゴン)	12000	140	3	맹독, 불이 특기	불	6750	14000
달의 여신(つきのめがみ)	4000	122	3	석화 사용	-	3500	13000
프림 프린세스(プリンプリンセス)	2000	154	5	광전사로 만든다	-	55555	10000
블루 드래곤(ブルードラゴン)	15000	144	4	눈보라 사용, 마법 흡수	-	40200	36000
마인병(まじんへい)	14000	122	4	마법은 안 쓰지만 MP를 가지고 있다	-	7000	18500
릴마다(リルマーダー)	12000	174	3	자신에게 라이브러 사용	번개	10700	20000

드디어 머나먼 지하계곡을 지나 달의 중심부에 도착한 일행.

달의 중심부

제무스가 있는 중심부. 보스급 적들인 베히모스, 페이스, 제무스 브레스, 제무스 마인드, 레드 드래곤이 등장한다. 외길 진행이며, 텔레포, 데전 마법을 사용할 수 없기 때문에 들어올 땐 만반의 준비를 갖추고 오는 것이 좋다. 마지막에는 제무스가 기다리고 있다.

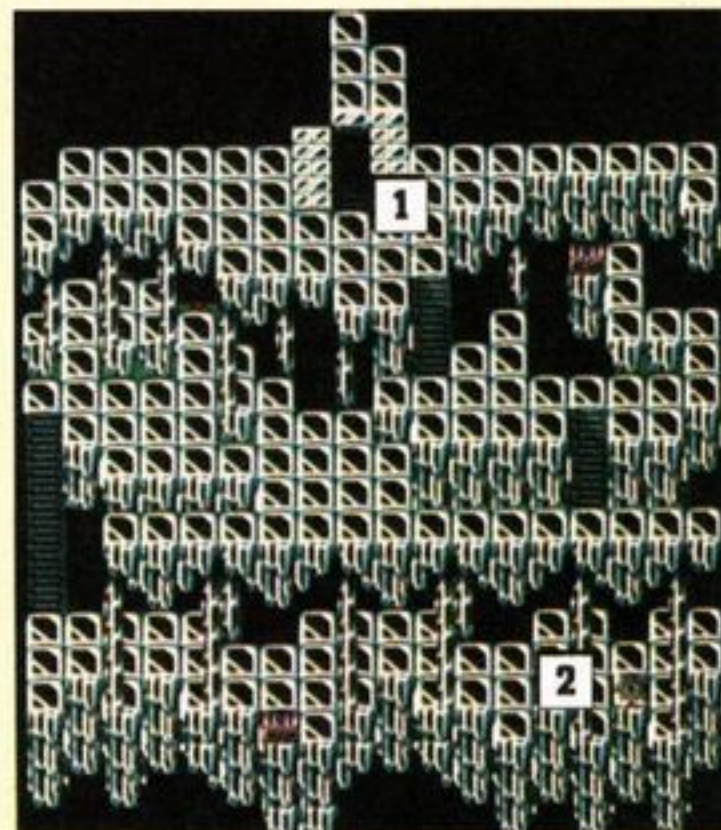
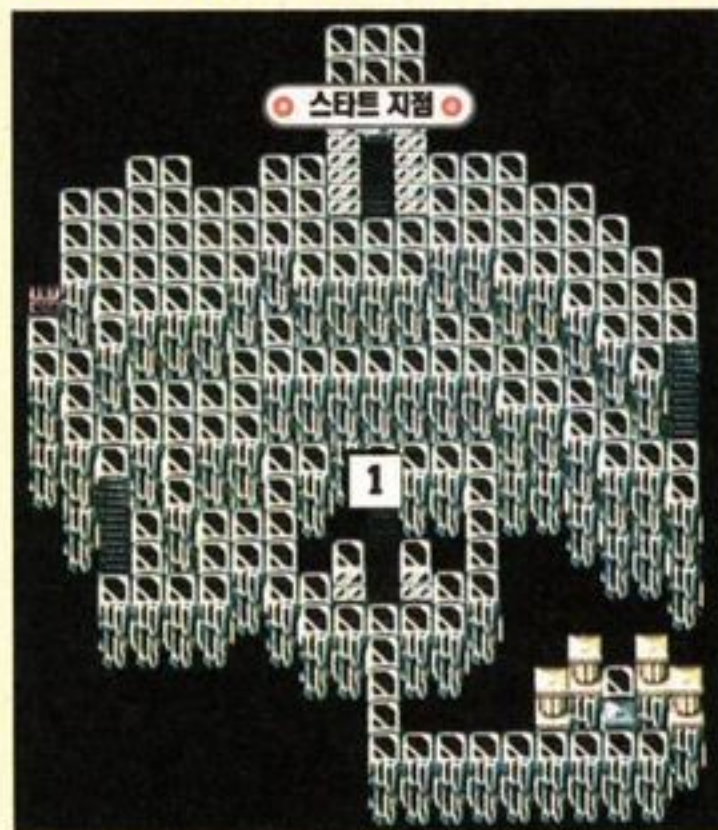
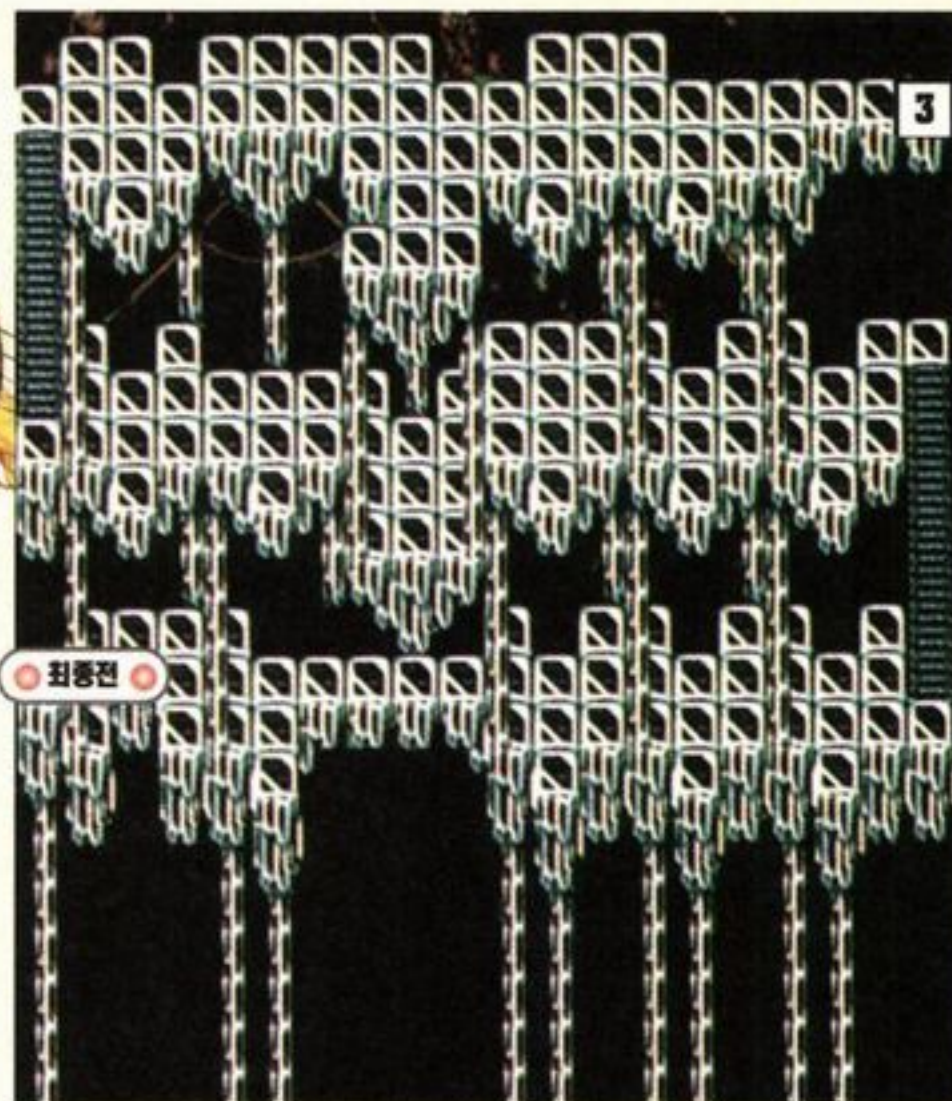
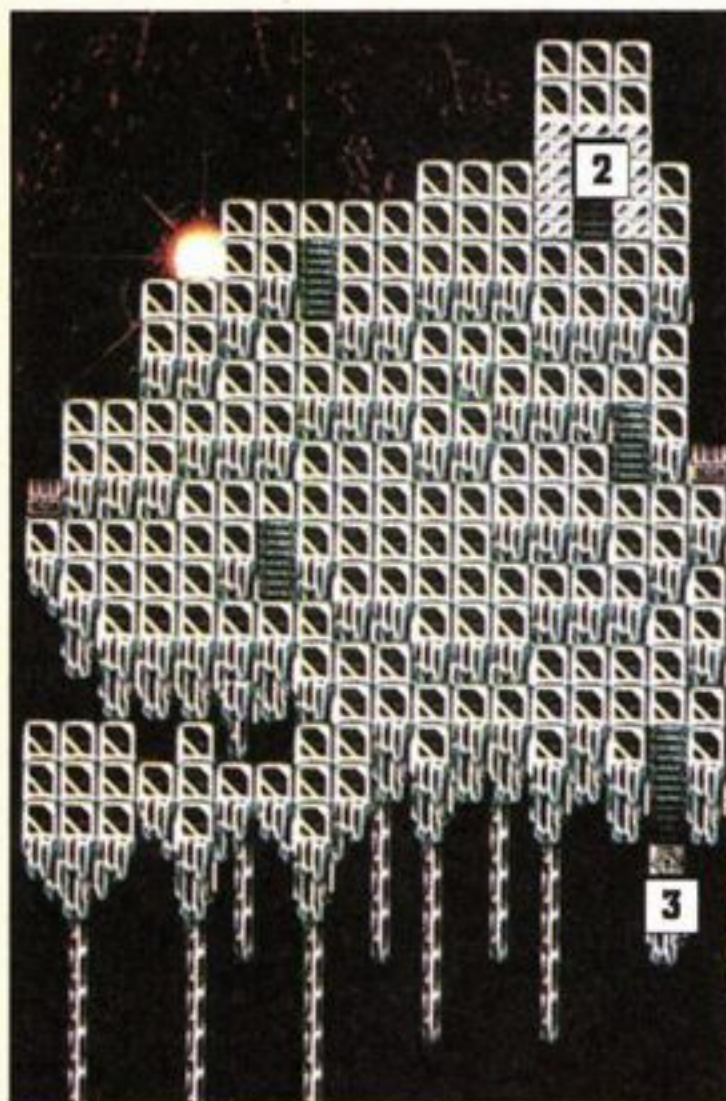
입수가능 아이템

풍마수리검×3, 마사무네, 에릭서, 기잘의 피리

스타트 지점

1

1

2

BOSS 타이다리아선[タイタリアサン]

요도 마사무네를 지키고 있는 어둠의 리바이어선. 전투의 시작과 동시에 2연속 해일을 사용하는데 약 1400정도의 데미지를 입게 된다. 그 외에는 보통공격을 사용하지만 별로 위력적이진 않다. 문제는 다크바하무트 때처럼 마법으로 공격하면 브레이즈로 카운터어택을 한다는 것이다. 그러므로 마법공격을 할 때에는 바하무트 같은 강력한 것 외에는 사용하지 말자. 생각보단 쉽게 이길 수 있을 것이다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
50000	150	4	-	0	61000

BOSS 페이스[フェイス]

기분나쁜 얼굴을 하고 있는 적으로 엄청난 마력을 가지고 있다. 전투가 시작되면 자신에게 리플렉을 건 후 우리모두에게 리플렉을 걸어 회복을 하지 못하게 한다. 그후 홀리나 프레아와 같은 최강 마법을 반사시켜 우리를 공격한다. 싸우기 까다로운 적이므로 연막구슬이나 텔레포를 이용해 전투를 피하는 것이 좋다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
37000	128	4	-	65000	50000

BOSS 제무스 마인드[ゼムスマインド]

한 번에 두 명에게 컨퓨 마법을 걸 수 있다. 또한 물리공격도 강하며, 물리방어력도 높다. 게다가 물리공격을 하면 카운터로 프로테스를 걸기 때문에 거의 데미지를 입히지 못한다. 페이스와 마찬가지로 도망가는 게 좋은 적이다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
20000	130	254	-	50000	65000

BOSS 제무스 브레스[ゼムスブレス]

계속해서 라이브러만 써댄다. 하지만 마법공격에 당하면 카운터로 마인드 블래스터라는 기술을 사용하므로 물리공격으로만 맞서자. HP가 상상을 초월할 정도로 많으므로 장기전을 생각해 두어야 한다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
40000	154	0	-	50000	60000

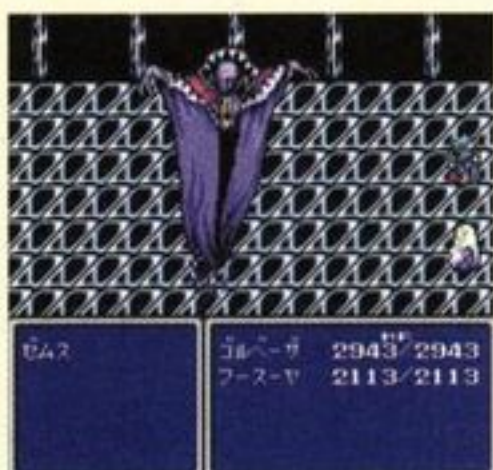
BOSS 레드 드래곤[レッドドラゴン]

레드 드래곤의 경우 두 가지 패턴이 있다. 우선 3마리가 합쳐져서 나오는 경우 계곡에서 나오는 레드 드래곤과 똑같은 녀석을 3번 쓰러트려야 하는 것이다. 혼자 나온 경우는 이름만 같을 뿐 다른 공격을 해오는데, 열선공격은 우리편 전체에게 데미지를 입힐 수 있다. 엣지의 경우 열선에 당하면 1000이상의 데미지를 입게 된다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
15000	162	4	냉기	65000	41500

마지막에 도착하면 먼저 온 고르베자와 후스아가 막 제무스를 만나고 있을 때였다.

세실: 고르베자! 후스아!

한발 먼저 도착한 고르베자와 후스아는 모든 마력을 총동원하여 제무스를 공격하였지만 별로 피해를 입히지 못하였다. 하지만 둘의 힘을 합쳐 사용한 더블 메테오에 의해 제무스는 쓰러지고 말았다.

고르베자: 쓰러트렸다….

후스아: 바보같은…. 엄청난 힘을 가졌으면서도 사악한 마음에 몸을 지배당해….

엣지: 얏호!

후스아: 오오! 그대들도!

엣지: 한발 늦어버렸군! 내가 날려버릴 차례였는데!

고르베자: 세실….

로자: 세실….

이때 제무스의 시체에서 연기같은 것이 발생하였다.

????: 나는… 완전암흑물질… 제무스의 증오가 만들어낸 것….

????: 내이름은 제로무스… 모든 것을… 증오한다…!!

후스아: …몸은 죽었어도 증오는 살아있는 것인가….

고르베자: 제무스… 아니 제로무스! 이번이야말로 내 손으로 없애 주겠다!

후스아: …사라져라, 제로무스!

이렇게 말한 2인은 다시 제로무스에게 도전하였다. 하지만 제로무스는 메테오를 흡수해버렸다. 그러자 고르베자는 크리스탈을 사용하였지만 악의 마음으로 되었던 고르베자는 크리스탈을 이용할 수 없었고 제로무스의 메테오를 맞은 둘은 쓰러지고 말았다.

제로무스: …오거라… 멸망하거라…. 모든 것을 소멸시킬 때까지… 내 증오는 계속된다…. 이번엔 너희들 차례다…. 오거라…. 나의 속으로….

세실 일행이 제로무스에게 당하고 있을 무렵, 기도의 탑에 있는 나머지 동료들은 이 위기를 느끼게 되었다.

포롬: 장로!

파롬: 형들인가?

장로: 음! 지금이야말로 그들의… 아니 이 대지를 위해 기도할 때! 파롬! 포롬! 모두의 기도를 우리들이 세실이 있는 곳까지 보내는 거다!

양: 세실님….

길버트: 이번이야말로 진정한 용기를…!

시드: 우리들이 기다리고 있다!

시드부하: 무사히 돌아와 주십시오!

지옷트: 이 대지를 위해서도!

루카: 일어서세요!

신관: 저희들도 기도합니다!

파롬: 제대로 해, 형!

포롬: 세실님… 모두들!

장로: 달이여…! 우리들의 기도를 받거라…!

세실: 허… 형…!

고르베자: 세실… 이, 이것을…! 네가… 쓰는 거야!

세실: 제로무스…! 이대로 질 수는… 없어!

이리하여 모두의 기도는 달에 있는 5인에게 새로운 힘을 불어넣어 주었고, 세실이 크리스탈을 사용하자 제로무스는 본모습을 들어냈다.

동료들에게 힘을 받은 세실과 4인은 있는 힘을 다해 제로무스를 물리쳤다.

제로무스: 나는… 사라지지 않는다… 생명있는 것에… 사악한 마음이… 있는 한… 으윽….

후스아: 잘했다…! 그대들이 그 정도의 힘을 지니고 있었다니… 푸른 별의 사람들은 벌써 우리 달의 주민들을 뛰어넘었을지도 몰라.

엣지: 하핫, 그런가 보지!

카인: 하지만 제로무스는 마지막으로 남긴 한마디….

로자: 사악한 마음이 있는 한….

후스아: 사악한 마음은 사라지지 않아…. 어떤 것이라도 성스러운 마음과 사악한 마음을 가지고 있다. 크리스탈도 빛과 어둠이…. 그대들의 푸른 별에도 지상과 지저가 있듯이…. 하지만 사악한 마음이 있는 한 성스러운 마음도 또한 존재한다. 제무스의 사악에 대항한 그대들이 성스러운 마음을 가지고 있던 것처럼….

엣지: 아니-, 그렇게까지 칭찬하면 너무 부끄럽다구!

리디아: 무슨 소리하는 거예요? 당신은 제무스에게 이용당하지 않은 것이 신기할 정도라니깐요!

엣지: 헤헤! 난 정의를 사랑하거든!

후스아: 근데 나도 이제 잠을 자야해. 그대들은 어떨 셈인가?

세실: 저희들의 별로 돌아가겠습니다.

로자: 모두들 기다리고 있어요!

후스아: 그래, 멋진 동료를 가지고 있구나. 다시 만날 날을 기대하고 있겠네.

고르베자: 저도… 함께 가게 해주지 않으시렵니까?

후스아: 자네는…?

고르베자: 아뇨…. 전 돌아가지 못합니다…. 그 정도로 나쁜 짓을 했으니까…. 그리고 아버지 쿠루아의 동족인 달의 민족과도 만나고 싶습니다.

후스아: 그래, 자네에게도 달의 피가 흐르고 있지…. 하지만 긴 잠을 자야해.

고르베자: 예, 형이라고 불러주었지… 세실.

세실: ….

고르베자: 용서해줄 리는 없겠지…. 여태까지 너희들을 괴롭혀 왔던 나니까….

후스아: 그럼 우리들은 잠을 자러가겠다. 푸른 별의 평화를 기원하겠네.

로자: 세실.

후스아: 그럼 가세.

고르베자: 예.

로자: 세실.

카인: 괜찮아? 그냥 보내도….

리디아: 형이잖아요!

고르베자: …잘 지내라.

엣지: 세실!

세실: ………. 잘가…. ………형!

고르베자: …고맙다. ………세실…!

BOSS 제로무스[ゼロムス]

극악의 최종보스. 기본적인 공격은 빅번, 프레아, 블랙홀의 세 가지이다. 빅번은 전원에게 2000이상의 데미지를 주는 무서운 기술인데, 기술이 끝난후에도 조금씩 HP가 없어진다. 프레아는 흑마법의 프레아와 동일하며 블랙홀은 어떤 RPG든 마지막 보스가 모두 가지고 있는 기술로 방어마법 등의 효과를 사라지게 하는 것이다. 거의 죽을 때가 되면 메테오, 죽음의 선고 등도 쓰니까 주의. 제로무스 역시 마법카운터어택을 하는데, 전원에게 바이오를 사용하는 것으로 위력은 높지 않지만 꽤 성가니 꼬박꼬박 회복해주자. 엣지는 엑스칼리버나, 부얼칼, 디펜더, 풍마수리검 등을 던지는 것이 좋으며, 카인은 홀리 랜스 장비후 점프공격, 세실은 라그나로크를 장비하여 보통공격, 리디아는 HP를 봐가며 아수라와 바하무트나 프레아를 번갈아 가며 사용하는 것이 좋다. 로자는 홀리를 사용하여 마법카운터를 당하느니 회복에 전념하는 것이 좋다. 마법카운터만 방지하고 빅번 이후 회복만 신경쓴다면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 보조마법은 사용해도 효과를 보기 힘드니 사용하지 않는 것이 좋다.

HP	공격력	방어력	약점	습득 길	경험치
100000이상 추정	?	?	-	-	-

에필로그

'용의 입에서 태어난 자가 하늘높이 뛰어올라 어둠과 빛을 내세워 잠의 땅에 새로운 약속을 가지고 온다. 달은 끝없는 빛에 둘러싸여 머나먼 대지에 거대한 은혜와 자비를 내린다. 그것은 순식간에 영향을 끼치고 그 달은 자신의 빛을 찾아 새로운 여행에 이끌린다. 같은 피를 이은 한 명은 달에, 또 한 명은 머나먼 별에, 시간의 흐름이 그 둘을 갈라놓는다.'

달에서의 결전이 있은 후 얼마간의 시간이 흘렀다. 마도선은 다시 미시디아의 바다에 봉인되었다.

장로: 자 오늘 수업을 시작하겠다.

포롬: 예.

장로: 그런데? 파롬은 어찌된 거지?

포롬: 이 녀석… 또 거기!

파롬: 그때 말야. 내가 자랑하는 블리자드로 시련의 산의…

퍽!

파롬: 아파!

포롬: 적당히 좀 해둬! 장로님 열 받았어!

장로: 몇 번 말해야 알아 듣나! 그렇게 해서 테라를 따르겠다니 어림도 없어! 벌로 주문 빡빡이다!

파롬: 그런!

포롬: 자업자득이야!

할아범: 음, 그래선 주인님은 왕의 계승자로써 자각이 부족합니다!

엣지: 알았다고!

할아범: 알았으면 그렇게 여자들의 뒤꽁무니만 쫓지 말라구요!

엣지: 예! 예!

할아범: 대답은 한 번으로 족해요!

엣지: 하지만 리디아…. 이쪽 세계에는 너 정도로 좋은 여자가 없다구….

할아범: 주인님!

리바이어선: 하지만 대단한 애야.

아수라: 예. 설마 또 이곳에 오리라곤….

????: 리디아아!

환수아이: 저기 리디아? 어째서 난 무서운 이빨이 있는 거야? 나도 리디아같음 좋을 텐데.

리디아: 무슨 소리하는 거야? 인간이나 환수나 똑같은 거야.

아수라: 앞으로 환계가 즐거워지겠네요.

리바이어선: 음. 무엇보다도 미인이니까!

리디아: 중요한 것은 마음…. 그렇죠? 세실!

양의 아내: 당신….

양: 오늘부터 너도 왕비지?! 당신이라고 부르지 마…!

양의 아내: 그렇다고 해도 전 딱딱한 건 싫어요!

양: 앗. 안돼! 연습시간이야! 자 가자!

몽크들: 예!

양의 아내: 정말!

원래 왕: 그러지 말게. 양이라면 새로운 파블을 만들어줄 것이야.

아이들: 왕자님! 또 패러딘의 노래 들려주세요.

길버트: 그래. 하지만 오늘의 일이 끝난 다음이야. 빨리 성을 원래대로 되돌려 놓고 싶지?

아이들: 예! 왕자님! 꼭이에요?

길버트: 안나… 너는 하늘에서 지켜봐줘. 나에겐 아직 당신만의 사람들이 있어…! 테라님과 사이좋게 지내….

드와프들: 영차!

지옷트: 알았지! 하루라도 빨리 성을 수리해야 한다!

드와프: 폐하! 자재가 부족합니다!

지옷트: 에잇! 전차를 부셔 전차를! 더 이상 쓸 일도 없을 거다!

루카: 아버님! 세실들은 어떻게 하고 있을까요?

지옷트: 그것 때문인데 좋은 소식이야! 세실님과 로자님이 바론의 왕과 왕비가 되는 것 같아!

루카: 아!

지옷트: 그리고 대관식에 우리들을 초대한다고 하더군!

루카: 잘됐어요!

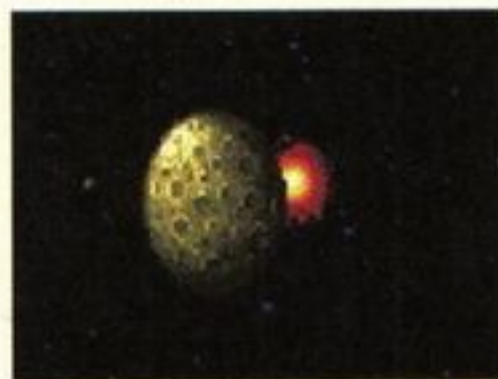
드와프: 폐하! 땡땡이 치시려는 겁니까!

지옷트: 에잇! 전차를 부셔!

카인: 세실… 로자… 지금의 나로선 너희들을 축복해줄 수 없다…. 이 시련의 산에서 기술을 연마해 아버지를 뛰어넘는 용기사가 된 때에는 바론에… 돌아갈 것 같아…. 그때까진….

연구원: 앗!

코리오: 왜 그래?

연구원: 큰일입니다! 달이…!

세실: …!

로자: 왜 그래요? 세실.

세실: 아니…, 형의 목소리가 들린 것 같아서….

로자: 뭐라고…?

세실: 기분 탓일 꺼야. 분명….

시드: 뭐야! 둘 다 아직 이런 곳에 있는 거야? 이렇게 좋은 날씨에 뭐하고 있는 거야?

로자: 죄송해요. 그만!

시드: 정말로! 사랑은 앞으로 싫어질 만큼 하면 되잖아! 자자, 로자! 아니지 왕비님이지!

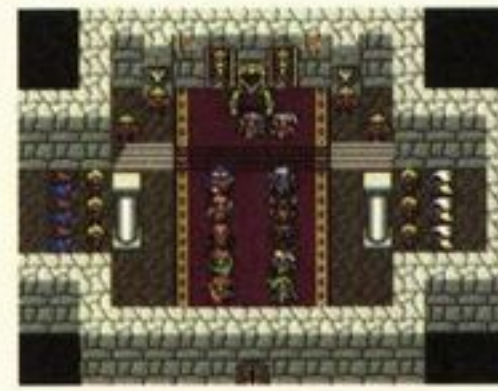
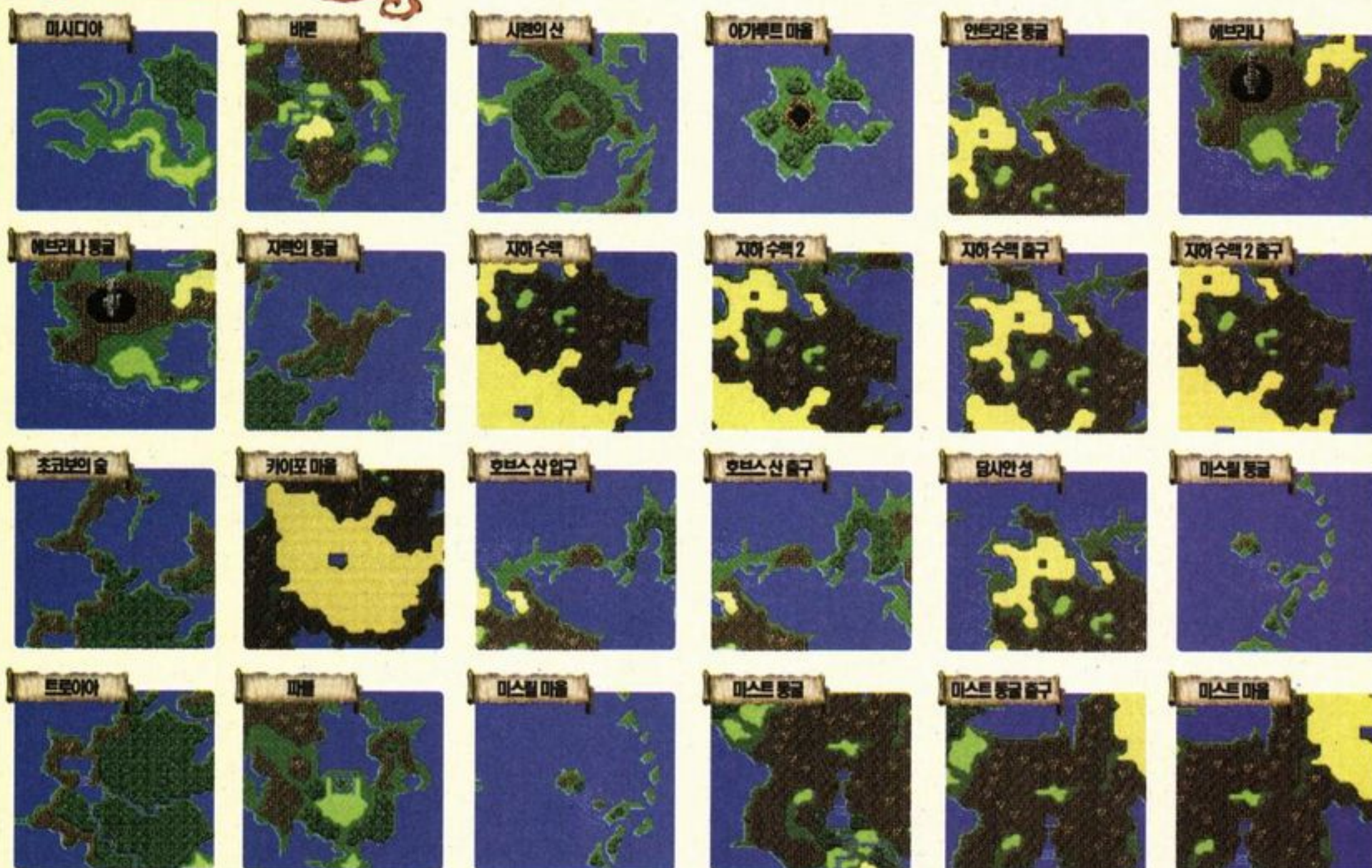
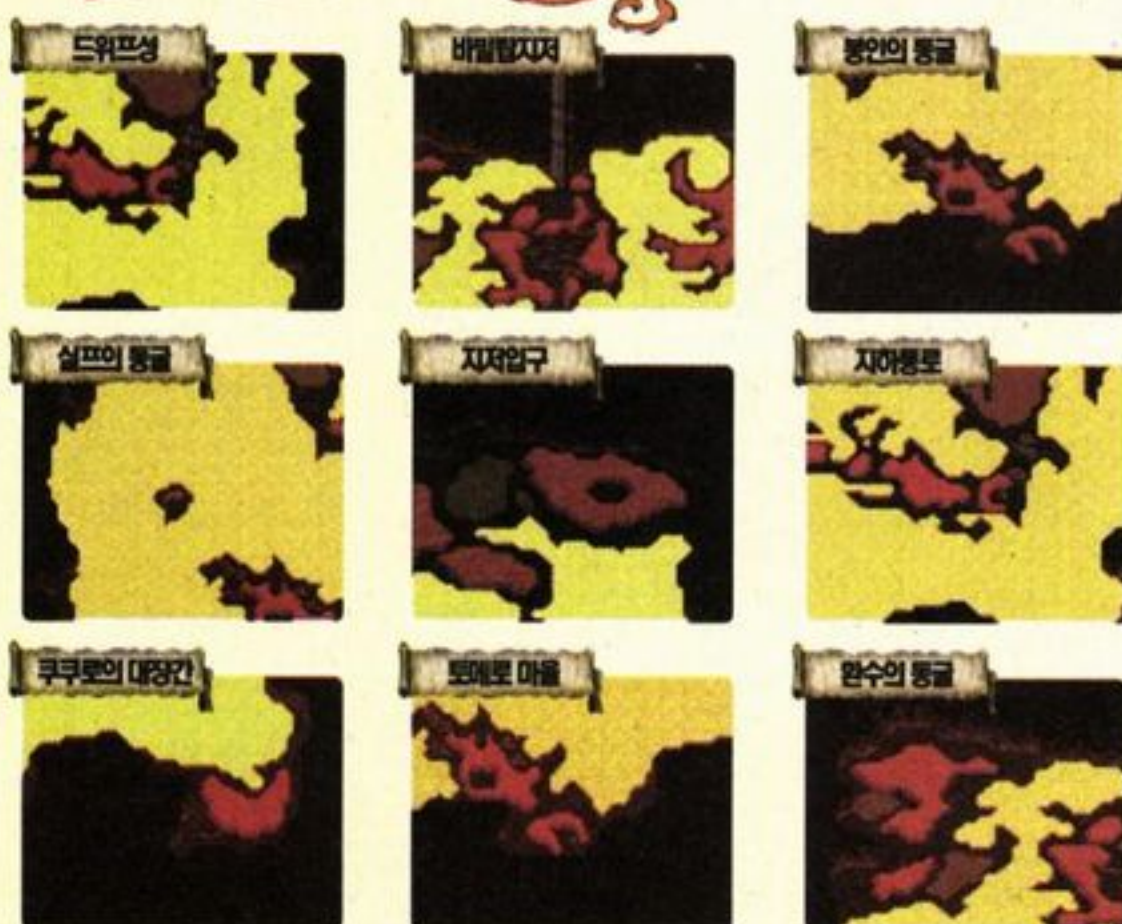
로자: 아녀요 로자라고 불러요….

시드: 그래? 그럼 로자! 신부는 화장이 중요한 거야! 하녀를 준비해 두었지! 자, 서두르라고!

로자: 예!

로자: 모두를 만나는 건 오랜만이네요. 자 이제 다됐어요. 세실도 서둘러요.

세실: 그래.

세실: 들렸어… 형의 목소리가… 안녕이라고….

백수는 필요없다, 직업을 줘!

파이널 판타지 5

FINAL FANTASY V

두말할 필요도 없는 스퀘어의 명작 RPG, 파이널 판타지 5의 공략을 8년만에 다시 하게 되었다. 그래픽으로 치장하여 내용면에서 높은 점수를 받지 못하는 요즈음의 RPG에 식상한 당신에게 FF5는 사막의 오아시스가 되어줄 것이다. 슈퍼패미컴과 FF5 팩이 흔하지 않은 지금, 플스나 에뮬로도 명작 RPG인 FF5를 플레이할 수 있다는 점은 감사해야할 정도의 축복이 아닌가 싶다.

공략 ···› 문학소년

어시스트 ···› 防塵

●장르 : RPG ●제작사 : 스퀘어

●발매일 : 1992년 12월 6일(SFC),

1999년 3월 11일(PS용 FF콜렉션)

●발매가 : 9,800엔

PS

캐릭터 소개

바츠(バッツ)
플레이어 임의로 지정 가능

초코보 한 마리와 함께 정처없이 세계를 여행하는 방랑자. 다른 세계에서 악의 근원 엑스데스를 봉인한 '새벽의 4영웅' 중 하나인 '도르간'의 아들로 양친은 이미 세상을 떠났다. 하늘에서 떨어진 운석에 호기심을 품고 가본 것을 계기로 기나긴 모험을 하게 되는 FF5의 주인공…이라고 우길 수 있는 캐릭터. 데리고 다니는 초코보의 이름은 보코이다.

레나(レナ)

타이쿤이라는 나라의 공주. 착한 마음씨를 지닌 상냥한 여성이지만 약하지는 않다. 어느 날, 세계의 바람이 멈추어 버린 것을 계기로 바람의 신전으로 떠난 타이쿤 왕이 돌아오지 않자 아버지의 안부가 걱정되어 단신으로 성을 나선다. 몬스터에게 습격받은 것을 바츠에게 구조받아 그것을 계기로 바츠와 여행을 하게 된다.

파리스(ファリス)

어릴 적에 레나와 생이별한 레나의 언니. 진짜 이름은 사라사. 하지만 성에서 나오게 된 뒤로는 해적이 되었다. 수룡 실드라와 가족처럼 지내는 사이로 해적의 리더가 여자라는 사실이 알려지면 비웃음을 당하게 되기 때문에 남자 행세를 하고 지내고 있다.

개러프(ガラフ)

어느날 갑자기 타이쿤에 떨어진 운석에서 나온 할아버지. 자신의 이름을 제외하고는 모든 기억을 잃고 있다. 바람의 신전으로 가야한다는 희미한 기억에 매달려 바츠, 레나와 행동을 같이한다. 대범하고 호탕한 성격으로 후에 일행들을 구하고 엑스데스와 단신으로 맞서다 죽음을 맞이한다. 새벽의 4영웅 중 한 사람.

크루루(クルル)

개러프의 손녀. 할아버지를 매우 따르며 기억을 잃고 돌아오지 않는 할아버지가 걱정되어 운석을 타고 바츠가 사는 세계로 개러프를 쫓아온다. 개러프 사후에 그의 의지와 모든 능력을 이어받아 엑스데스를 물리치는 싸움에의 길을 계승하게 된다.

FF5의 시스템

FF5는 일반 RPG의 시스템과 크게 차이가 나는 부분은 없다. 마법도 가게에서 파는 형식이므로(프레아, 홀리, 메테오 제외) 특별히 신경쓸 부분은 없을 것이다. 하지만 그렇게 아무 특징도 없는 게임이라면 이 게임이 그렇게 유명할 까닭이 없겠지?

직업(잡, JOB, ジョブ)시스템

FFV의 백미라 일컬어지는 것이 바로 이것. 크게 구분하면 직업과 어빌리티로 나누어 설명할 수 있다.

직업

게임을 진행해 나가면서 얻게 되는 크리스탈의 조각. 이것을 얻음에 따라 전직할 수 있는 직업이 늘어나며 모든 직업을 다 얻게 되면 총 22가지가 된다. 직업의 변경, 즉 전직은 바꿀 수 있는 직업이 있는 한 언제 어느 때라도 자유롭게 할 수 있다. 바람의 크리스탈을 얻기 전에는 모두 스핑(すっぴん, 아무런 치장을 하지 않은 상태라는 뜻이지만 본 공략에서는 FF를 하는 사람들 사이에서는 거의 관용어로 굳어진 스핑이라는 단어를 그대로 사용하기로 한다)이라는 기본 직업 상태로 시작하게 된다.

어빌리티(アビリティ)

각 직업에는 그 직업만이 할 수 있는 고유한 능력이 있다. 또한 그 직업에서 한층 발전된 능력을 사용할 수도 있다. 이것이 어빌리티라 불리우는 능력이며 이것은 전투에서 얻을 수 있는 ABP, 즉 어빌리티 포인트를 모아서 마치 장비처럼 붙였다 떼었다를 할 수 있다. 그리고 한 직업에서 더 이상 얻을 수 있는 어빌리티가 없을 때 그 직업은 '마스터'가 되며 직업 머리 위에 별이 붙게 된다. 어느 직업에서 어떤 어빌리티를 얻게 되는 지는 직업에 따라 다르며 이것은 나중에 표로 정리하였으므로 참고하길 바란다.

어빌리티의 장비

예를 들어 파리스가 몽크 레벨 2 어빌리티인 격투를 얻었다고 하자. 그리고 파리스가 백마도사로 전직하면 백마도사가 사용할 수 있는 어빌리티는 싸우다(たたかう)와 아이템(アイテム), 그리고 백마도사 전용의 백마법(しろまほう)이다. 그리고 잘 보면 칸이 하나 남아있는 것을 알 수 있는데 여기에 다른 직업, 또는 현재 직업에서 얻은 어빌리티를 장착할 수가 있는 것이다. 다시 예로 돌아와서 이 빈칸에 아까 얻은 격투를 장비하면 어빌리티 효과에 의하여 백마도사의 맨손 공격력이 몽크와 같아지게 된다. 따라서 백마도사가 장비할 수 있는 무기를 떼어 내버리면 몽크의 공격력을 지닌 백마도사가 탄생하는 것이다.

몽크의 공격력을 지닌 흑마도사

직업마다 다른 어빌리티 슬롯, 그리고 스핑의 효과

각 직업은 싸우다와 아이템, 직업 자체의 기본 커맨드 어빌리티(없는 직업도 있다. 예-버서커)를 제외하면 1개의 어빌리티를 장비할 수 있다. 단 스핑은 2개를, 흉내쟁이는 3개까지 다른 어빌리티를 장비할 수 있다. 단 흉내쟁이는 싸우다와 아이템도 장비를 따로 해 주어야 한다. 또한 스핑의 경우, 마스터 한 직업의 기본 특성이 되는 어빌리티는 굳이 장착하지 않아도 기본으로 발동이 된다.

스핑에서 기본적인 어빌리티는 그대로 이어받는다

FF5 각종 표

아이템

※'특별히 없다'는 흔하게 얻을 수 있거나 별다른 입수 방법이 없다는 뜻

1회 소모 계열

이름	효과	가격	특수한 입수방법	조합 가능 여부
포션(ポーション)	HP 약 50회복	40	특별히 없다	가능
하이포션(ハイポーション)	HP 약 400회복	360	특별히 없다	가능
에텔(エーテル)	MP 약 50회복	1,500	특별히 없다	가능
엘릭서(エリクサー)	HP, MP 전부 회복	50,000	기가스(ギーガス)에게서 훔친다, 신기루의 마을에서 산다	가능
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	죽은 동료를 되살린다	1,000	특별히 없다	가능
처녀의 키스(おとめのキッス)	토드 상태를 회복한다	60	특별히 없다	가능
성수(せいすい)	좀비 상태를 회복한다	150	특별히 없다	가능
해독제(どくけし)	포이즌(독)상태를 회복한다	30	특별히 없다	가능
눈약(めぐすり)	암흑 상태를 회복한다	20	특별히 없다	가능
금 바늘(きんのはり)	석화 상태를 회복한다	150	특별히 없다	불가능
도깨비 방망이(うちでのこづち)	미니멈(난쟁이)상태를 회복한다	50	특별히 없다	불가능
텐트(テント)	필드 또는 세이브 포인트에서 파티 전원의 HP, MP를 회복	250	특별히 없다	불가능
코테지(コテージ)	필드 또는 세이브 포인트에서 파티 전원의 HP, MP를 완전 회복	600	특별히 없다	불가능
라무우(ラムウ)	소환마법 라무우를 얻는다	비매품	라무우를 쓰러뜨린다	불가능
카토블레파스(カトブレパス)	소환마법 카토블레파스를 얻는다	비매품	카토블레파스를 쓰러뜨린다	불가능
고렘(ゴーレム)	소환마법 고렘을 얻는다	비매품	고렘의 목숨을 구한다	불가능

이벤트 아이템

이름	입수방법
오메가의 훈장(オメガのくんしょう)	오메가를 쓰러뜨린다
용의 문장(りゅうのもんしょう)	신룡을 쓰러뜨린다

마시기(のむ), 또는 조합(ちょうごう) 전용

이름	효과	가격	구입 이외의 입수방법
거인의 약(きょじんのくすり)	마시기 전용. HP 최대치가 두배가 된다	110	특별히 없음
힘의 약(ちからのくすり)	마시기 전용. 공격력이 상승한다	110	특별히 없음
스피드 드링크(スピードドリンク)	마시기 전용. 속도가 두배가 된다	110	특별히 없음
프로테스 드링크(プロテスドリンク)	마시기 전용. 물리 방어력이 두배가 된다	110	특별히 없음
영웅의 약(えいゆうのくすり)	전투 중 모든 능력이 올라간다	110	특별히 없음
거북이 등껍질(かめのこうら)	조합 전용	비매품	거북이 계열의 적에게 훔친다
용의 이빨(りゅうのきば)	조합 전용	비매품	드래곤 계열의 적에게서 훔친다
다크매터(ダークマター)	조합 전용	비매품	소울 캐논, 오딘 등의 보스전에서 얻을 수 있다

던지기 전용

이름	효과	가격	구입 이외의 입수방법
화둔의 술(かどんのじゅつ)	적 전체를 불 속성으로 공격	200	특별히 없다
수둔의 술(すいどんのじゅつ)	적 전체를 물 속성으로 공격	200	특별히 없다
뇌신의 술(らいじんのじゅつ)	적 전체를 번개 속성으로 공격	200	특별히 없다
수리검(しゅりけん)	적 하나 공격(강)	2,500	특별히 없다
풍마수리검(ふうましゅりけん)	적 하나 공격(최강)	25,000	특별히 없다

PlayStation

무기

※스핑(すっぴん)은 모든 무기와 방어구를 장비할 수 있다

검

• 사용 직업: 나이트, 마법검사, 청마도사(일부), 적마도사(일부)

이름	능력	마법검 가능 여부	양손쥐기 가능여부	가격	구입 이외의 입수방법
브로드 소드(ブロードソード)	공격력 15	가능	가능	280	바츠의 초기 장비
롱 소드(ロングソード)	공격력 22	가능	가능	480	특별히 없다
미스릴 소드(ミスリルソード)	공격력 31	가능	가능	880	아이스 커맨더(アイスコマンダー), 아이스 솔져(アイスソルジャー)에게서 훔친다
산호의 검(さんごのつるぎ)	공격력 37, 번개 속성	가능	가능	2,800	아이스 솔저에게서 훔친다
고대의 검(こだいのつるぎ)	공격력 43, 올드 추가 발동	가능	가능	비매품	론카 유적의 보물상자, 랜드 크로울러(ランドクローラー)에게서 훔친다
잠의 검(ねむりのけん)	공격력 49, 잠 추가 발동	가능	가능	650	특별히 없음
룬 블레이드(ルーンブレイド)	공격력 50, MP를 써서 크리티컬 히트	불가능	가능	비매품	이스토리 폭포의 보물상자, 스팅레이(スティングレイ)에게서 훔친다
그레이트 소드(グレートソード)	공격력 57	가능	가능	8,400	특별히 없다
프레임 텅(フレイムタン)	공격력 63, 화염 속성	가능	가능	10,000	아켈론(アケローン)에게서 훔친다
아이스 브랜드(アイスブランド)	공격력 65, 얼음 속성	불가능	가능	11,000	소드 댄서(ソードダンサー)에게서 훔친다
블러드 소드(ブラッドソード)	공격력 84, 마력 +5, 적의 HP 흡수	불가능	불가능	비매품	배리어의 탑의 보물상자, 킹 베히모스(キングベヒモス)에게서 훔친다
디펜더(ディフェンダー)	공격력 99	가능	가능	비매품	포크 타워의 보물상자, 시 데빌(シーデビル)에게서 훔친다
엑스칼리파(エクスカリパー)	공격력 100(정말?)	불가능	불가능	비매품	길가메슈(4차)와 싸운다
인핸스 소드(エンハンスソード)	공격력 102, 마력 +3	가능	가능	비매품	이스토리 폭포의 보물상자, 소드 댄서에게서 훔친다
엑스칼리버(エクスカリバー)	공격력 110, 힘 +5, 성 속성	불가능	가능	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다
라그나로크(ラグナロク)	공격력 140, 성 속성	가능	가능	비매품	차원의 틈에서 나오는 보물 상자의 신룡을 이긴다. 최종 전투에서 엑스데스에게 훔친다
브레이브 블레이드(ブレイブブレード)	공격력 150~0, 힘 +5, 도망간 회수만큼 공격력 저하	가능	가능	비매품	무아 마을의 숲에 숨겨진 통로로 들어가 왼쪽 상자를 연다

단검

• 사용 직업: 나이트, 시프, 용기사, 닌자, 사무라이, 버서커, 마법검사, 백마도사, 흑마도사, 시마도사, 소환사, 청마도사, 적마도사, 마수사, 약사, 풍수사, 음유시인, 댄서, 흉내쟁이

이름	능력	마법검 가능 여부	가격	구입 이외의 입수방법
치킨 나이프(チキンナイフ)	공격력 0~125, 속도+5, 도망 2회에 공격력 +1	가능	비매품	무아 마을의 숲에 숨겨진 통로로 들어가 오른쪽 상자를 연다
나이프(ナイフ)	공격력 7	가능	비매품	레나의 기본 장비
대거(ダガー)	공격력 12	가능	300	특별히 없다
미스릴 나이프(ミスリルナイフ)	공격력 23	가능	450	와이번(ワイバーン)에게서 훔친다
메이지 매셔(メイジマッシャー)	공격력 31, 마력 +1, 침묵 추가 발동	가능	900	소서러(ソーサラー)에게서 훔친다
매인거슈(マインゴーシュ)	공격력 36, 물리 공격 회피 기능 추가	가능	비매품	카르나크 성의 보물상자, 무아의 마을
오리할콘(オリハルコン)	공격력 41	가능	3,400	특별히 없다
댄싱 대거(ダンシングダガー)	공격력 51, 속도 +1, 마력 +1, 항상 춤으로 공격	가능	비매품	모그리의 마을, 섀도우 댄서(シャドウダンサー)에게서 훔친다
에어 나이프(エアナイフ)	공격력 56, 바람 속성	가능	6,800	특별히 없다
도적의 나이프(とうぞくのナイフ)	공격력 66, 속도 +1, 강탈 추가 발동	가능	비매품	신기루의 마을
아사신 대거(アサシンダガー)	공격력 81, 속도 +1, 데스 추가 발동	가능	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다
맨이터(マンイーター)	공격력 89, 인간형 적에게 2배 데미지	불가능	비매품	차원성의 보물상자, 알큐미아(アルキュミア)에게서 훔친다

창

• 사용 직업: 용기사

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
스피어(スピア)	공격력 25	비매품	제일 베어(ジェイルベア)에게 훔친다
미스릴 스피어(ミスリルスピア)	공격력 30	790	특별히 없다
트라이던트(トライデント)	공격력 38	2,700	도름키마이라(ドルムキマイラ), 콜배트(コルバット)에게 훔친다
윈드 스피어(ウインドスピア)	공격력 44, 바람 속성	480	키마이라 브레인(キマイラブレイン)에게서 훔친다
헤비 랜스(ヘヴィランス)	공격력 54	8,100	특별히 없다
재베린(ジャベリン)	공격력 55, 힘 +1	비매품	샌드 베어(サンドベア)에게 훔친다
팔르티잔(パルチザン)	공격력 62	10,200	지그라트 기가스(ジクラトギーガス)에게 훔친다
홀리 랜스(ホーリーランス)	공격력 109, 성 속성	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다
비룡의 창(ひりゅうのやり)	공격력 119, 드래곤 계열 적에게 2배 데미지	비매품	쥬라 에이비스(ジュラエイビス), 수정룡(すいしょうりゅう)에게서 훔친다

닌도

• 사용 직업: 닌자

이름	능력	마법검 가능 여부	가격	구입 이외의 입수방법
쿠나이(くない)	공격력 29, 속도 +1	가능	600	특별히 없다
코다치(こだち)	공격력 46, 속도 +1	가능	5,100	특별히 없다
사스케의 카타나(さすけのかたな)	공격력 99, 속도 +1	가능	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다

카타나

• 사용 직업: 사무라이

이름	능력	양손쥐기 가능여부	가격	구입 이외의 입수방법
아수라(あしゅら)	공격력 42	가능	5,800 or 300	스로닌(スローニン)에게서 훔친다
카제키리노아이바(かぜきりのやいば)	공격력 44, 바람 속성, 회오리 추가 발동	가능	비매품	비룡의 계곡의 보물상자
비젠오사후네(びぜんおさふね)	공격력 51	가능	8,800	특별히 없다
코테츠(こてつ)	공격력 58	가능	11,800	특별히 없다
키쿠이치몬지(きくいちもんじ)	공격력 87	가능	14,800	닌자(にんじゃ)에게서 훔친다
무라사메(むらさめ)	공격력 97	가능	비매품	거대조(きょだいちょう)에게서 훔친다
마사무네(まさむね)	공격력 107	가능	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다
아메노무라쿠모(あめのむらくも)	공격력 117	가능	비매품	경호원(ようじんぼう)에게서 훔친다

도끼

• 사용 직업: 버서커

이름	능력	양손쥐기 가능여부	가격	구입 이외의 입수방법
배틀 액스(バトルアクス)	공격력 23	가능	650	바이오 솔저(バイオソルジャー)에게서 훔친다
미스릴 해머(ミスリルハンマー)	공격력 28	가능	1,050	트리피(トリッピー)에게서 훔친다
오우거 킬러(オーガキラー)	공격력 33	가능	3,200	특별히 없다
워 해머(ウォーハンマー)	공격력 38	가능	480	리플렉트 나이트(リフレクトナイト)에게서 훔친다
데스 시클(デズシックル)	공격력 43, 데스 추가 발동	가능	비매품	유카레(ミュカレ)에게서 훔친다
포이즌 액스(ポイズンアクス)	공격력 48, 독 추가 발동	가능	9,600	리플렉트 나이트(リフレクトナイト)에게서 훔친다
대지의 해머(だいちのハンマー)	공격력 99, 땅 속성, 지진 추가 발동	가능	12,800	타이탄(タイタン)에게서 훔친다
룬 액스(ルーンアクス)	공격력 71, 마력 +3, MP를 써서 크리티컬 히트	가능	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다
톨 해머(トールのハンマー)	공격력 81, 후열에서도 공격력 저하 없음	가능	비매품	데스 크로(デスクロー)에게서 훔친다
거인의 도끼(きょじんのおの)	공격력 91	가능	비매품	트윈 타니아(ツインタニア)에게서 훔친다

활

• 사용 직업: 사냥꾼

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
마봉의 화살(まふうじのゆみ)	공격력 0, 침묵 추가 효과	10,000	특별히 없다
은의 활(ぎんのゆみや)	공격력 38	1,500	크레센트(クレセント)에게서 훔친다
벼락의 활(いかずちのゆみや)	공격력 39, 번개 속성	2,500	특별히 없다
얼음의 활(こおりのゆみや)	공격력 39, 얼음 속성	2,500	특별히 없다
불꽃의 활(ほのおのゆみや)	공격력 39, 불 속성	2,500	특별히 없다
암흑의 활(くらやみのゆみや)	공격력 43, 암흑 추가 효과	300	특별히 없다
킬러 보우(キラーボウ)	공격력 49	5,000	하이드라(ハイドラ)에게서 훔친다
엘핀 보우(エルフィンボウ)	공격력 56	7,500	버서커(バーサーカー)에게서 훔친다
질풍의 활(はやてのゆみや)	공격력 69, 난타 추가 발동	비매품	프아존 이글(プアゾンイーグル)에게서 훔친다
에이비스 킬러(エイビスキラー)	공격력 91, 에이비스 계열의 적에게 데미지 2배	비매품	토토 에이비스(トートエイビス)에게서 훔친다
요이치의 활(よいちのゆみ)	공격력 101, 힘 +3, 속도 +3	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다
아르테미스의 활(アルテミスのゆみ)	공격력 111	비매품	이스토리 대폭포의 보물상자

지팡이

• 사용 직업: 백마도사, 흑마도사, 시마도사, 소환사, 흉내쟁이

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
치료의 지팡이(いやしのつえ)	공격력 0, 마력 +2, 케알라 추가 발동	비매품	슬리피(スリッピー), 딤 마스터(ディムマスター)에게서 훔친다
힘의 지팡이(ちからのつえ)	공격력 0, 힘+5	비매품	암흑마도사(あんこくまどうし)를 이긴다
지팡이(つえ)	공격력 9	200	특별히 없다
플레일(フレイル)	공격력 16	780	특별히 없다
빛의 지팡이(ひかりのつえ)	공격력 45, 마력 +2	비매품	해리컬넷소스(ハリカルネッソス)에게 훔친다
모닝 스타(モーニングスター)	공격력 50	7,800	특별히 없다
현자의 지팡이(けんじゃのつえ)	공격력 53, 홀리 추가 발동	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다
심판의 지팡이(さばきのつえ)	공격력 60, 마력 +3	비매품	암흑마도사(あんこくまどうし), 이스테리토스(イステリトス), 엑스데스(エクスデス)에게서 훔친다

종

• 사용 직업: 풍수사

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
기야만의 종(ギヤマンのかね)	공격력 24	500	특별히 없다
대지의 벨(だいちのベル)	공격력 35, 지진 추가 발동	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다
룬의 벨(ルーンのベル)	공격력 50, MP를 소비하여 크리티컬 히트, 모든 속성을 지님	비매품	바르단델스(バルダンデルス)에게서 훔친다

PlayStation

지팡이

• 사용 직업: 백마도사, 흑마도사, 시마도사, 소환사, 흉내쟁이

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
원더 완드(ワンダーワンド)	공격력 0, 마력 +2, 모든 백, 흑마법 중 하나가 무작위로 발동	비매품	포크 타워의 보물 상자
로드(ロッド)	공격력 8, 마력 +1	200	특별히 없다
벼락의 로드(いかづちのロッド)	공격력 16, 번개 속성	750	옐로우 드래곤(イエロードラゴン)에게서 훔친다
얼음의 로드(こおりのロッド)	공격력 16, 얼음 속성	750	카웬 마을
불꽃의 로드(ほのおのロッド)	공격력 16, 불 속성	750	카르나크 마을
리리스의 로드(リリスのロッド)	공격력 30, 마력 +3, 혼란 추가 발동	비매품	팔파레로(ファルファレッロ)에게서 훔친다
포이즌 로드(ポイズンロッド)	공격력 32, 독 추가 발동	1,500	암흑마도사(あんこくまどうし)에게서 훔친다
위저드 로드(ウィザードロッド)	공격력 40, 불 얼음 번개 땅 독 속성, 각 속성 마법 강화	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다

채찍

• 사용 직업: 미수사

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
채찍(むち)	공격력 26, 마비 추가 발동	1, 100	마기사(マギサ)를 이긴다
전격 채찍(でんげきむち)	공격력 42, 선더 추가 발동	비매품	자골의 동굴의 보물상자, 단 월스성의 죄인을 풀어주지 않은 상태에서
체인 위프(チェンウイップ)	공격력 52, 마비 추가 발동	300	특별히 없다
비스트 킬러(ビーストキラー)	공격력 72, 짐승 모양의 적에게 데미지 2배	비매품	모터 드라이브(モータードライブ)에게서 훔친다
파이어 뷰트(ファイアビュート)	공격력 82, 힘 +2, 속도 +2, 파이가 추가 발동	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다
용의 수염(りゅうのひげ)	공격력 92, 드래곤에게 2배 데미지	비매품	신룡(しんりゅう)에게서 훔친다, 스팅레이(スティングレイ)를 이긴다

하프

• 사용 직업: 음유시인

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
은의 하프(ぎんのたてごと)	공격력 15	800	특별히 없다
꿈의 하프(ゆめのたてごと)	공격력 25, 잠 추가 발동	480	트라벨러(トラベラー)에게서 훔친다
라미아의 하프(ラミアのたてごと)	공격력 35	비매품	발 성에서 상인의 영업을 방해한다
아폴론의 하프(アポロンのハープ)	공격력 45	비매품	쿠저 성에서 석판의 봉인을 푼다

방어구

투구

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
금 머리장식(きんのかみかざり)	마법 방어력 +2, 사용 MP를 절반으로 깎는다	비매품	배리어의 탑, 피라미드의 보물 상자
가죽 모자(かわのぼうし)	방어력 +1, 마법 방어력 +1	50	메류지느(メリュジーヌ)에게서 훔친다
깃털 모자(はねつきぼうし)	방어력 +2, 마법 방어력 +2	350	톤베리(トンベリ), 카로피스테리(カロフィステリ)에게서 훔친다
브론즈 헬름(ブロンズヘルム)	방어력 +2, 마법 방어력 +2	250	특별히 없다
라미아의 티알라(ラミアのティアラ)	마력 +3, 방어력 +3, 마법 방어력 +7, 칼춤 확률 50% 상승	2,500	라미아(ラミア)에게서 훔친다
그린 베레(グリーンベレー)	힘 +1, 속도 +1, 방어력 +3, 마법 방어력 +2	2,500	32페이지(32ページ), 엔키두(エンキドウ)에게 훔친다
삼각 모자(さんかくぼうし)	마력 +1, 방어력 +4, 마법 방어력 +2	1,500	미니 매지션(ミニマジシャン)에게서 훔친다
아이언 헬름(アイアンヘルム)	방어력 +4, 마법 방어력 +2	350	철거인(てつきょじん)에게서 훔친다
휴프노크라운(ヒュプノクラウン)	마력 +1, 방어력 +5, 마법 방어력 +4, 조종 성공률 50% 상승	비매품	비룡의 계곡의 보물상자
머리띠(ねじりはちまき)	힘 +3, 방어력 +6	3,500	폴 가드(フォールガード)에게서 훔친다
사제의 모자(しさいのぼうし)	마력 +2, 방어력 +6, 마법 방어력 +2	3,000	데스 딜러(デスディーラー)에게서 훔친다
미스릴 헬름(ミスリルヘルム)	방어력 +6, 마법 방어력 +2	550	소드 댄서(ソードダンサー)에게서 훔친다
골드 헬름(ゴールドヘルム)	방어력 +8, 마법 방어력 +2	3,500	특별히 없다
타이거 마스크(タイガーマスク)	방어력 +9, 마법 방어력 +2	5,000	흉내쟁이 고고(ものまねしゴゴ)에게서 훔친다
서클렛(サークレット)	마력 +3, 방어력 +10, 마법 방어력 +2	4,500	특별히 없다
다이아의 투구(ダイアのかぶと)	방어력 +10, 마법 방어력 +2	7,000	특별히 없다
흑두건(くろずきん)	속도 +2, 방어력 +12, 마법 방어력 +2	6,500	인비시블(インビシブル)에게서 훔친다
리본(リボン)	힘 +5, 속도 +5, 체력 +5, 마력 +5, 방어력 +12, 마법 방어력 +2	비매품	차원의 틈, 카르나크 성, 피라미드의 보물상자
크리스탈 헬름(クリスタルヘルム)	방어력 +13, 마법 방어력 +2	10,000	특별히 없다
겐지의 투구(げんじのかぶと)	방어력 +15, 마법 방어력 +2	비매품	길가메슈(ギルガメッシュ)에게서 훔친다
가시덩굴 관(いばらのかんむり)	방어력 +20, 마법 방어력 +5, 항상 슬립 상태	비매품	피라미드의 보물상자, 브랜드 라미아(ブランドラミア)에게 훔친다

갑옷

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
가죽 옷(かわのふく)	방어력 +1, 마법 방어력 +1	80	특별히 없다
목면 로브(もめんのローブ)	방어력 +2, 마법 방어력 +4	300	특별히 없다
구리 가슴받이(どうのむねあて)	방어력 +3, 마법 방어력 +2	350	특별히 없다
실크 로브(シルクのローブ)	방어력 +4, 마법 방어력 +6	500	뮤카레(ミュカレ)에게서 훔친다
브론즈 아머(ブロンズアーマー)	방어력 +4, 마법 방어력 +2	400	특별히 없다
권법의(けんぽうぎ)	힘 +1, 방어력 +5, 마법 방어력 +2	450	특별히 없다
시인의 옷(しじんのふく)	방어력 +6, 마법 방어력 +8	1,000	라메이지(ラメイジ)에게서 훔친다
아이언 아머(アイアンアーマー)	방어력 +6, 마법 방어력 +2	500	철거인(てつきょじん)에게서 훔친다
은 가슴받이(ぎんのむねあて)	방어력 +7, 마법 방어력 +2	600	특별히 없다
대지의 옷(だいちのころも)	방어력 +8, 마법 방어력 +10, 타이탄의 데미지를 2배로	2,000	소서러(ソーサラー)에게서 훔친다
닌자의 옷(しのびのころも)	속도 +1, 방어력 +9, 마법 방어력 +2	3,000	256페이지(256ページ)에게서 훔친다
미스릴 아머(ミスリルアーマー)	방어력 +9, 마법 방어력 +2	700	미스릴 드래곤(ミスリルドラゴン)에게서 훔친다
천사의 백의(てんしのはくい)	체력 +5, 방어력 +10, 마법 방어력 +11, 좀비 상태 무효	3,000	특별히 없다
힘줄(ちからだすき)	힘 +3, 방어력 +11	4,500	특별히 없다
빛의 로브(ひかりのローブ)	마력 +2, 방어력 +11, 마법 방어력 +12	4,000	특별히 없다
골드 아머(ゴールドアーマー)	방어력 +12, 마법 방어력 +2	4,000	론카 유적의 보물상자
다이아 가슴받이(ダイアのむねあて)	방어력 +13, 마법 방어력 +2	6,000	특별히 없다
미라쥬 베스트(ミラージュベスト)	방어력 +14, 마법 방어력 +4, 브링크 추가 효과	비매품	초코보로 세계일주를 하고 신기루의 마을에 있는 사람에게서 받는다. 오와조랄(オワゾーラール)에게서 훔친다
백의 로브(しろのローブ)	체력 +3, 마력 +3, 방어력 +14, 마법 방어력 +14, 상태 이상 공격 20%로 회피	8,000	피라미드의 보물 상자
흑의 로브(くろのローブ)	마력 +5, 방어력 +14, 마법 방어력 +14	8,000	피라미드의 보물상자
다이아 갑옷(ダイアのよろい)	방어력 +15, 마법 방어력 +2	8,000	특별히 없다
흑장속(くろしょうぞく)	힘 +1, 속도+1, 방어력 +17, 마법 방어력 +2	9,000	피라미드의 보물 상자
레인보우 드레스(レインボードレス)	방어력 +18, 마법 방어력 +3, 칼춤 확률 15% 상승	비매품	참큐비어(チャムキュビア)에게서 훔친다
크리스탈 메일(クリスタルメイル)	방어력 +20, 마법 방어력 +2	12,000	세크메트(セクメト)에게서 훔친다
겐지의 갑옷(げんじのよろい)	방어력 +22, 마법 방어력 +2	비매품	길가메슈(ギルガメッシュ)에게서 훔친다
본 메일(ボーンメイル)	방어력 +30, 마법 방어력 +5, 좀비 상태 발동	비매품	비룡의 산에 있는 뼈 중 하나, 네크로맨서(ネクロマンサー)에게서 훔친다

액세사리

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
리플렉트 링(リフレクトリング)	언제나 리플렉크가 걸림	30,000	콤사베라(コムサベラ), 리플렉트 메이지(リフレクトメイジ)에게서 훔친다
코르나고의 항아리(コルナゴのつぼ)	불잡다의 필요 HP를 1/4로 줄임	비매품	마을이 우물에 사는 할아버지에게 코르나고를 잡아다 준다. 모든 것을 아는 자(すべてをしるもの)에게서 훔친다
엘메스의 구두(エルメスのくつ)	마법 방어력 +3, 언제나 헤이스트가 걸림	50,000	차원의 틈의 보물상자
엘프의 망토(エルフのマント)	속도 +1, 마력 +1, 마법 방어력 +3, 물리 공격 33% 확률로 회피	비매품	월스 성 지하, 셰리(シェリー)에게서 훔친다
가죽 구두(かわのくつ)	방어력 +1, 마법 방어력 +1	비매품	토르 마을의 보물상자
금테 안경(ぎんぶちめがね)	방어력 +1, 마법 방어력 +1	비매품	월스 마을, 64페이지(64ページ)에게서 훔친다
은 팔지(ぎんのうでわ)	방어력 +2, 마법 방어력 +3	500	특별히 없다
파워 리스트(パワーリスト)	힘 +3, 방어력 +3	2,500	아브다크터(アブダクター)에게서 훔친다
미스릴 장갑(ミスリルのこて)	방어력 +3	600	특별히 없다
다이아 팔지(ダイアのうでわ)	방어력 +4, 마법 방어력 +5	4,000	엑제크레이터(イグゼクレーター)에게서 훔친다
도적의 장갑(とうぞくのこて)	속도 +1, 방어력 +4, 훔치기 확률 50% 상승	비매품	세크메트(セクメト), 네크로포비아(ネクロフォビア)에게서 훔친다
산호의 반지(さんごのゆびわ)	방어력 +5, 마법 방어력 +5, 물 속성 공격 흡수, 불 속성 공격 무효, 번개 속성 공격에 약함	50,000	참큐비어(チャムキュビア)에게서 훔친다
불꽃의 반지(ほのおのゆびわ)	방어력 +5, 마법 방어력 +5, 불 속성 공격 흡수, 얼음 속성 공격 무효, 물 속성 공격에 약함	50,000	레드 드래곤(レッドドラゴン)에게서 훔친다
천사의 반지(てんしのゆびわ)	방어력 +5, 마법 방어력 +10, 좀비 무효, 올드 무효	50,000	드루이드(ドルイド)에게서 훔친다
건틀렛(ガントレット)	방어력 +6, 마법 방어력 +1	3,000	머신 헤드(マシンヘッド)에게서 훔친다
카이저 너클(カイザーナックル)	힘 +5, 방어력 +8, 격투 자동 발동	비매품	대해구의 보물상자
거인의 장갑(きょじんのこて)	힘 +5, 체력 +5, 방어력 +9, 마법 방어력 +1	비매품	아포칼리프스(アポカリョープス)에게서 훔친다
수호의 반지(まもりのゆびわ)	체력 +5, 방어력 +10, 마법 방어력 +10	비매품	오딘(オーディン), 소울 캐논(ソウルカノン)에게서 훔친다
빨간 구두(あかいくつ)	방어력 +11, 마법 방어력 +2, 칼춤 확률 15% 상승	비매품	차원의 틈의 보물상자, 셰리(シェリー)에게서 훔친다
겐지의 장갑(げんじのこて)	방어력 +12, 마법 방어력 +1	비매품	길가메슈에게 훔친다
저주의 반지(のろいのゆびわ)	방어력 +25, 마법 방어력 +5, 50카운트 후에 죽게 됨	비매품	피라미드의 보물상자

PlayStation

방패

이름	능력	가격	구입 이외의 입수방법
가죽 방패(かわのたて)	회피율 +10%	90	메류지느(メリュジーヌ)에게서 훔친다
브론즈 실드(ブロンズシールド)	방어력 +1, 회피율 +15%	290	특별히 없다
아이언 실드(アイアンシールド)	방어력 +2, 회피율 +20%	390	특별히 없다
미스릴 실드(ミスリルシールド)	방어력 +3, 회피율 +25%	590	실드 드래곤(シールドドラゴン), 론카 나이트(ロンカナイト)에게서 훔친다
골드 실드(ゴールドシールド)	방어력 +4, 회피율 +30%	3,000	실드 드래곤(シールドドラゴン), 티라자우르스(ティラザウルス)에게서 훔친다
이지스의 방패(イージスのたて)	방어력 +5, 회피율 +33%, 마법 회피 가능	비매품	이스토리 폭포의 보물상자, 무아의 대삼림의 보물상자
다이아 방패(ダイアのたて)	방어력 +6, 회피율 +35%	6,000	특별히 없다
아이스 실드(アイスシールド)	방어력 +7, 회피율 +40%, 마법 방어력 +5, 얼음 속성에 내성	비매품	엑스데스 성의 보물상자, 벨페골(ベルフェゴール)을 이긴다
플레임 실드(フレイムシールド)	방어력 7, 회피율 +40%, 마법 방어력 +5, 불 속성에 내성	비매품	피라미드의 보물상자, 듀얼 나이트(デュエルナイト)를 이긴다
크리스탈 방패(クリスタルのたて)	방어력 +8, 회피율 +45%	9,000	싱(シング)에게서 훔친다
겐지의 방패(げんじのたて)	방어력 +9, 회피율 +50%, 마법 방어력 +1	비매품	길가메슈(3차)에게 훔친다

마법

흑마법

레벨	이름	효과	속성	소비 MP	리플레크 반사 여부	가격	구입 이외의 입수방법
1	파이어(ファイア)	공격마법(약)	불	4	반사	150	없음
1	블리자드(ブリザド)	공격마법(약)	얼음	4	반사	150	없음
1	선더(サンダー)	공격마법(약)	번개	4	반사	150	없음
2	포이즌(ポイズン)	대상에게 독을 건다	독	2	반사	290	없음
2	스리플(スリプル)	대상을 잠재운다	무	3	반사	300	없음
2	토드(トード)	대상을 개구리로 만든다	무	8	반사	300	이스트리(イストリ)마을에서 양의 엉덩이를 조사해서 떨어지는 우물 이벤트로 얻는다
3	파이라(ファイラ)	공격마법(중)	불	10	반사	600	없음
3	블리자라(ブリザラ)	공격마법(중)	얼음	10	반사	600	없음
3	선더라(サンダラ)	공격마법(중)	번개	10	반사	600	없음
4	바이오(バイオ)	공격마법(중)	독	16	반사	3,000	없음
4	브레이크(ブレイク)	대상을 돌로 만든다	무	15	반사	3,000	없음
4	드레인(ドレイン)	대상의 HP를 흡수한다	무	13	-	3,000	없음
5	파이가(ファイガ)	공격마법(강)	불	25	반사	6,000	없음
5	블리자가(ブリザガ)	공격마법(강)	얼음	25	반사	6,000	없음
5	선더가(サンダガ)	공격마법(강)	번개	25	반사	6,000	없음
6	아스필(アスピル)	대상의 MP를 흡수한다	무	1	-	10,000	없음
6	데스(デス)	대상을 즉사시킨다	무	29	반사	10,000	없음
6	프레아(フレア)	공격마법(최강)	무	39	반사	비매품	모든 것을 아는 자(すべてをしるもの)를 이긴다

백마법

레벨	이름	효과	속성	소비 MP	리플레크 반사 여부	가격	구입 이외의 입수방법
1	케알(ケアル)	HP회복(소)	성	4	반사	180	없음
1	라이브라(ライブラ)	적의 상태를 조사한다	무	1	반사	80	없음
1	포이즈나(ポイゾナ)	대상의 독 상태를 회복한다	무	2	반사	90	없음
2	프로테스(プロテス)	대상의 물리 방어력을 2배로 높인다	무	3	반사	280	없음
2	사이레스(サイレス)	대상의 마법을 봉쇄한다	무	2	반사	280	없음
2	미니멈(ミニマム)	대상을 난쟁이로 만든다	무	5	반사	300	비공정이 있는 고대 유적에서 입수
3	케알라(ケアルラ)	HP회복(중)	성	9	반사	620	없음
3	레이즈(レイズ)	죽은 동료를 되살린다	성	29	반사	700	없음
3	컨퓨(コンピュ)	대상을 혼란시킨다	무	4	반사	650	없음
4	에스나(エスナ)	좀비 이외의 상태이상을 회복한다	무	10	반사	3,000	칼낙성을 탈출할 때 성 정문 앞 십자로의 일렬로 늘어선 보물상자 중 하나
4	셸(シェル)	대상의 마법 방어력을 2배로 높인다	무	5	반사	3,000	없음
4	브링크(ブリンク)	물리 공격을 2번만 100% 회피한다	무	6	반사	3,000	없음
5	케알가(ケアルガ)	HP회복(대)	성	27	반사	6,000	없음
5	버서크(バーサク)	대상을 물리 공격 이외에 아무 것도 할 수 없게 한다	무	8	반사	6,000	없음
5	리플레크(リフレク)	반사 가능한 마법을 반사한다	무	15	반사	6,000	없음
6	어레이즈(アレイズ)	죽은 동료를 HP최대로 되살린다	성	50	반사	10,000	없음
6	디스펠(ディスペル)	+상태 변화를 전부 해제한다	무	20	비반사	10,000	없음
6	홀리(ホーリー)	공격마법(최강)	성	12	반사	비매품	미노타우르스(ミノタウルス)를 이긴다

시공마법

레벨	이름	효과	속성	소비 MP	리플렉크 반사 여부	가격	구입 이외의 입수방법
1	리제네(リジェネ)	HP를 매 턴마다 조금씩 회복	무	3	반사	100	없음
1	슬로우(スロウ)	대상의 속도를 반으로 줄인다	무	3	반사	80	없음
1	스피드(スピード)	게임 속도를 빠르게 한다	무	1	비반사	60	윌스 성 지하의 보물상자
2	뮤트(ミュート)	적, 아군의 모든 마법을 봉쇄한다	무	3	비반사	320	없음
2	헤이스트(ヘイスト)	대상의 속도를 두배로 높인다	무	5	반사	320	없음
2	레비테트(レビテト)	대상을 공중으로 띄운다	무	10	반사	-	서게이트(サーゲイト)성 도서관에서 얻는다
3	그라비데(グラビデ)	대상의 남은 HP를 1/2로 줄인다	무	9	반사	620	없음
3	스톱(ストップ)	적 하나의 움직임을 멈춘다	무	8	반사	580	없음
3	텔레포(テレポ)	던전에서 탈출한다. 전투에서는 무조건 도망	무	15	비반사	600	발(バール)성에서 얻는다
4	리턴(リターン)	전투를 처음부터 다시 시작한다	무	1	비반사	3,000	없음
4	코메트(コメット)	공격마법(중)	무	7	반사	3,000	없음
4	슬로우가(スロウガ)	대상 전체의 속도를 반으로 줄인다	무	9	반사	3,000	없음
5	그라비가(グラビガ)	대상의 남은 HP를 1/8로 줄인다	무	18	반사	6,000	없음
5	헤이스가(ヘイスガ)	대상 전체의 속도를 두배로 높인다	무	15	반사	6,000	없음
5	올드(オールド)	적의 능력을 낮춘다	무	4	반사	6,000	없음
6	퀵(クイック)	대상을 두 번 행동할 수 있게 한다	무	77	반사	10,000	없음
6	메테오(メテオ)	적을 무작위로 4번 랜덤 공격한다	무	42	비반사	비매품	트라이톤, 네레게이드, 포보스 (トライトン, ネレゲイド, フォボス)를 이긴다
6	데전(デジョン)	적 하나를 전투에서 이탈시킨다	무	20	비반사	10,000	없음

청마법

※ 아포칼리프스(アポカリプス)는 기본적으로 자신이 죽는 마법 이외의 청마법은 전부 사용한다

※ 배울 수 있는 적 중에는 조종하기(あやつる)로 조종하지 않으면 사용하지 않는 경우도 있다

※ 표는 가나다 순

이름	효과	속성	소비 MP	리플렉크 반사 여부	배울 수 있는 적(일부)
????	해당 전투에서 플레이어가 입었던 물리 데미지를 전부 합친 만큼 상대에게 데미지	무	3	반사	와일드 나크(ワイルドナック)
가드오퍼(ガードオフア)	물리 방어력을 반으로 떨어뜨린다	무	19	반사	나일(ナイル), 가고일(ガーゴイル)
개구리의 노래(かえるのうた)	적을 개구리로 만든다	무	5	반사	개구리처럼 생긴 적들 전반, 해리컬넷소스(ハリカリネッツス)
고블린 펀치(ゴブリンパンチ)	물리 공격력 수치와 같은 위력으로 공격	무	0	반사	고블린(ゴブリン)계열 전반
달의 피리(つきのふえ)	아군 전원에게 버서크를 건다	무	3	비반사	256페이지(256ページ), 뮤카레(ミュカレ)
데스 크로(デスクロー)	HP를 1자리로 줄이고 마비시킨다	무	21	반사	아이언 크로(アイアンクロー), 데스 크로(デスクロー), 석상(せきそう)
레벨 2 올드(レベル2オールド)	레벨 2의 배수 적들에게 올드로 공격	무	11	반사	엑제크레이터(イグゼクレイター)
레벨 3 프레아(レベル3フレア)	레벨 3의 배수 적들에게 프레아로 공격	무	18	반사	레드 드래곤(レッドドラゴン), 엑제크레이터(イグゼクレイター)
레벨 4 그라비가(レベル4グラビガ)	레벨 4의 배수 적들의 HP를 1/8로 줄인다	무	9	반사	레벨 트리커(レベルトリッカー), 엑제크레이터(イグゼクレイター)
레벨 5 데스(レベル5デス)	레벨 5의 배수 적들을 무조건 죽인다	무	22	반사	64페이지(64ページ), 엑제크레이터(イグゼクレイター)
마이티 가드(マイティガード)	아군 전체에게 프로테스, 셸, 레비테트를 건다	무	72	반사	신룡(しんりゅう)
마인드 블러스트(マインドブラスト)	데미지와 동시에 마비	무	6	반사	스토커(ストーカー), 마인드 프레이어(マインドフレイヤ)
매직 해머(マジックハンマー)	적의 MP를 반으로 떨어뜨림	무	3	반사	비브로스(ビブロス), 드리피(ドリッピー)
미사일(ミサイル)	적의 HP를 1/?로 줄인다. 분모는 랜덤으로 결정	무	7	반사	로켓포(ロケットほう), 프로트 타입(プロトタイプ), 오메가(オメガ)
아쿠아브레스(アクアブレス)	전체공격(중)	물	38	비반사	도롬키마이라(ドルムキマイラ), 키마이라브레인(キマイラブレイン)
에어로(エアロ)	공격마법(약)	바람	4	반사	기가스(ギーガス), 선풍마인(せんぷうまじん), 몰드 윈드(モールドウインド)
에어로라(エアロガ)	공격마법(강)	바람	24	반사	지그라트 기가스(ジグラトギーガス)
에어로라(エアロラ)	공격마법(중)	바람	10	반사	32페이지(32ページ)
융합(ゆうごう)	사용자는 죽고 대상자의 HP, MP는 완전 회복	무	13	비반사	미스릴 드래곤(ミスリルドラゴン), 워터 바즈(ウォーターバズ), 디루루(ディルル)
자폭(じばく)	사용자는 죽고 사용자의 남은 HP만큼 적 하나에게 데미지	무	1	비반사	봄(ボ), 길가메슈(ギルガメッシュ, 6차 등장 때 무조건)
작은 멜로디(ちいさなメロディ)	적을 난쟁이로 만든다	무	5	반사	난쟁이 마법사처럼 생긴 적들 전반
죽음의 룰렛(しのルーレット)	전투하고 있는 적, 아군 중 랜덤으로 하나를 죽인다	무	1	비반사	콤사베라(コムサベーラ)
죽음의 선고(しのせんこく)	대상을 30카운트 후 죽인다	무	10	반사	엑스데스, 정체불명(しょうたいふめい)
침천본(はりせんほん)	데미지 1000	무	25	반사	라미아(ラミア), 고슴도치처럼 생긴 적들전반
타임슬립(タイムスリップ)	서서히 올드를 건다	무	9	반사	트래블러(トラベラー), 타임 트래블러(タイムトラベラー)
플래시(フラッシュ)	적 전체에게 암흑을 건다	암흑	7	비반사	블록스(ブロックス), 크루 더스트(クルーダスト)
화염방사(かえんぼうしゃ)	공격마법(중)	불	5	반사	화염포(かえんほう), 프로트 타입(プロトタイプ)
화이트 윈드(ホワイトウインド)	사용자의 남은 HP만큼 아군 전원 HP회복	무	28	비반사	선풍마인(せんぷうまじん), 엔키두(エンキドゥ), 화이트 플레임(ホワイトフレイム)
흑의 충격(くろのしょうげき)	레벨이 반으로 떨어뜨린다	무	27	반사	블랙 플레임(ブラックフレイム), 나일(ナイル)
흡혈(きゅうけつ)	적의 HP를 흡수	무	2	비반사	스틸 배트(スティールバット), 블러드 슬라임(ブラッドスライ)

PlayStation

소환마법

레벨	이름	소환마법 이름	효과	속성	소비 MP	입수방법
1	초코보(チョコボ)	초코보 킥(チョコボキック) or 뚱보 초코보(デブチョコボ)	데미지(약). 1/16의 확률로 적 전체 공격(중)	무	4	구입(300)
1	실프(シルフ)	바람의 속삭임(かぜのささやき)	적의 HP를 흡수하여 아군 전체에게 나누어줌	무	8	구입(250)
1	레모라(レモラ)	들러붙기	적의 속도를 반으로 줄인다	무	2	구입(250)
2	시바(シヴァ)	다이아몬드 더스트(ダイヤモンドダスト)	적 전체 공격(중)	얼음	10	월스(ウォルス)성 폭포 뒤쪽 지하에 있는 시바를 이긴다
2	이프리트(イフリート)	지옥의 화염(じごくのかえん)	적 전체 공격(중)	불	11	고대 도서관에서 이프리트를 이긴다
2	라무우(ラムウ)	심판의 벼락(さばきのいかづち)	적 전체 공격(중)	번개	12	이스토리(イストリ)마을 동쪽 옆 숲에서 출몰하는 라무우를 이긴다(이프리트와 시바가 있어야 함)
3	타이탄(タイタン)	대지의 분노(だいちのいかり)	적 전체 공격(중강)	땅	25	칼낙에 떨어진 운석에서 보스로 등장하는 타이탄을 이긴다
3	고렘(ゴーレ)	어스 월(アースウォール)	적의 물리 공격을 일정 한도까지 무효화	무	18	비룡의 계곡에서 긴 다리를 건널 때까지 등장해도 공격하지 않는다. 이후 몬스터들과 같이 등장했을 때 고렘을 살리고 몬스터들만 죽이면 얻을 수 있다.
3	카토블레퍼스(カトブレパス)	악마의 눈동자(あくまのひとみ)	적 하나를 돌로 만든다	무	33	사게이트 성 북쪽에 있는 잠수함으로만 갈 수 있는 숲에서 출몰하는 카토블레퍼스를 이긴다
4	카벙클(カーバンクル)	루비의 빛(ルビーのひかり)	아군 전체에게 리플레크를 건다	무	45	엑스데스 성에 있는 카벙클을 이긴다
4	실드라(シルドラ)	선더스톰(サンダーストーム)	적 전체 공격(강)	번개, 바람	32	세계가 합쳐진 후 해적의 아지트로 간다
4	오딘(オーディン)	참철검(ざんてつけん) or 궁그닐(グングニル)	적 전멸 or 적 하나에게 데미지(강)	무	48	세계가 합쳐진 후 발 성 지하에서 오딘을 1분 안에 이긴다
5	피닉스(フェニックス)	전생의 불꽃(てんせいのほのお)	적 전체 공격(강)과 동시에 아군 한 명에게 어레이즈	불	99	피닉스의 탑을 끝까지 오른다
5	리바이어선(リヴァイアサン)	대해충(だいかいしゅう)	적 전체 공격(최강)	물	39	제 4의 석판을 얻을 때에 보스로 등장하는 리바이어선을 이긴다
5	바하무트(バハムート)	메가프레아(メガフレア)	적 전체 공격(최강)	무	66	제 1의 석판의 봉인을 풀고 바츠의 세계의 비룡산에 올라가 바하무트를 이긴다

춤

이름	효과	비고
두 사람의 지루박(ふたりのジルバ)	HP흡수	언데드에게는 HP를 빼앗김
미스테리 왈츠(ミステリワルツ)	MP흡수	언데드에게는 MP를 빼앗김
매혹의 탱고(みわくのタンゴ)	적을 혼란시킨다	-
칼춤(つるぎのまい)	공격력이 3~6배까지 상승한 채로 적을 공격	아이템으로 발동 확률을 늘릴 수 있음

동물(どうぶつ)로 등장하는 동물들

이름	등장 시작 레벨	효과
다람쥐(りす)	1	땅에 있는 적 하나를 공격
벌떼(ハチのむれ)	6	적 전체 공격. 독 추가 발동
나이팅게일(ナイチンゲイル)	11	백마법 케알라를 아군 전체에게 건다
모몽가(モモンガ)	16	적 전체 마비
펄콘(ファルコン)	21	적 하나에게 그라비가
스컹크(スカンク)	31	적 전체에게 암흑+독
와일드 보(ワイルドボー)	41	땅에 있는 적 하나를 공격
유니콘(ユニコーン)	51	아군 전체의 HP, MP 대량 회복
미시디아 토끼(ミシディアうさぎ)	1	꽝

지형(ちけい)으로 가할 수 있는 공격

공격 이름	대응 지형	효과
돌풍(とっぷう)	전 지역	적 하나에게 바람 속성 랜덤 데미지
회오리(かまいたち)	성, 신전의 야외	적 전체에게 바람 속성 데미지
소용돌이(たつまき)	야외, 건물	적 하나의 HP를 한 자리로 만든다
브랜치 애로우(ブランチアロウ)	숲	적 하나에게 데미지
나뭇잎 난무(きのはらんむ)	숲	적 전체 공격+암흑
줄기 지옥(つたじごく)	숲	적 전체에게 슬로우가
모래 먼지(さじん)	사막	적 전체 공격+암흑
유사(りゅうさ)	사막	적 하나에게 데존
데저트 스톰(デザートストーム)	사막	적 전체에게 데미지
열사(れっさ)	사막	적 전체에게 데미지
펀 스톰(フェーンストーム)	사막, 해상	적 하나 즉사
해일(つなみ)	해변, 바다	적 전체에게 데미지
대해일(おおつなみ)	해변, 바다	적 전체에게 리바이어선과 동일한 효과
도깨비불(おにび)	동굴, 습지	적 하나에게 데미지+혼란
끝없는 늪(そこなしぬま)	습지	적 전체 즉사
포이즌 미스트(ポイズンミスト)	습지	적 전체에게 데미지+독
워터 월(ウォーターウォール)	바다	적 하나에게 데미지
종유석(そうゆせき)	동굴	적 하나에게 데미지
소닉 붐(ソニックブーム)	신전, 성	적 하나에게 그라비가
낙반(らくばん)	산, 동굴, 피라미드	적 전체에게 메테오와 동일한 효과
지진(じしん)	들판	적 전체에게 땅 속성 데미지

조합약

※ 표는 가나다 순

이름	조립 대상	효과
개구리의 키스(かえるのキッス)	처녀의 키스+다크 매터	상대를 개구리로 만든다
거북이 등껍질 깨기(かめのこうらくだき)	해독제+거북이 등껍질	거북이 계열 적의 방어력을 현저히 저하
거인의 약(きょじんのくすり)	엘릭서+용의 이빨	HP최대치를 두배로 늘린다
기상약(きつけくすり)	해독제+눈약	올드, 혼란, 마비, 침묵, 잠, 버서크 회복
뉴트라 라이즈(ニュトラライズ)	포션+해독제	HP회복+독 회복
다크 브레스(ダークブレス)	다크 매터+용의 이빨	무 속성 전체 공격(강)
다크 에텔(ダークエーテル)	에텔+다크 매터	상대에게 MP 데미지(중)
다크 엘릭서(ダークエリクサー)	엘릭서+다크 매터	적의 HP를 한 자리로 만든다
다크 포션(ダークポーション)	포션(하이 포션)+다크 매터	상대에게 HP 데미지(재료에 따라)
데스 포션(デスポーション)	피닉스의 꼬리+다크 매터	상대 즉사
독약(どくやく)	해독제+다크 매터	상대에게 독을 건다
드래곤 브레스(ドラゴンブレス)	용의 이빨×2	무 속성 전체 공격(강)
드래곤 실드(ドラゴンシールド)	에텔+용의 이빨	불, 얼음, 번개 공격을 무효화한다
드래곤 아머(ドラゴンアーマー)	피닉스의 꼬리+용의 이빨	물리 방어력, 마법 방어력을 두배로 높이고 리플레크를 건다
드래곤 파워(ドラゴンパワー)	포션(하이 포션)+용의 이빨	전투시에만 레벨을 1.5배 상승
드레인 키스(ドレインキッス)	처녀의 키스+거북이 등껍질	HP 흡수
라미아의 키스(ラミアのくちづけ)	처녀의 키스+눈약	상대를 혼란시킨다
라이프 실드(ライフシールド)	피닉스의 꼬리+성수	즉사 공격을 막는다
레비테트(レビテト)	처녀의 키스+해독제	몸을 공중으로 띄운다
레지스트 선더(レジストサンダー)	피닉스의 꼬리+눈약	번개 공격을 받으면 HP상승
레지스트 아이스(レジストアイス)	피닉스의 꼬리+해독제	얼음 공격을 받으면 HP상승
레지스트 파이어(レジストファイア)	에텔+눈약	불 공격을 받으면 HP상승
레지스트 포이즌(レジストポイズン)	하이 포션(에텔)+해독제	독 공격을 받으면 HP상승
리리스의 키스(リリスのくちづけ)	에텔(엘릭서)+처녀의 키스	MP 흡수
리절렉션(リザレクション)	포션(하이 포션)+피닉스의 꼬리	죽은 동료를 HP, MP 완전 회복 상태로 부활
링커네이션(リンカネーション)	에텔(엘릭서)+피닉스의 꼬리	죽은 동료를 HP, MP 완전 회복 상태로 부활
박카스의 술(バッカスのさけ)	성수+거북이 등껍질	공격력 상승, 물리 공격 이외 아무것도 할 수 없음
방어약(ぼうぎょのくすり)	거북이 등껍질×2	물리 방어력 2배
삼손 파워(サムソンパワー)	해독제+성수	공격력 상승, 물리 공격 이외 아무것도 할 수 없음
생명의 물(せいめいのみず)	포션+하이 포션	매턴마다 HP가 조금씩 회복
생명의 키스(いのちのキッス)	피닉스의 꼬리+처녀의 키스	죽은 동료를 MP 완전 회복 상태로 부활
섀도우 프레어(シャドウフレア)	다크 매터×2	무 속성 공격(최강)
암흑의 키스(あんこくのキッス)	눈약+다크 매터	상대에게 암흑을 건다
암흑의 탄식(あんこくのためいき)	눈약+용의 이빨	상대에게 암흑+혼란을 건다
에텔 드라이(エーテルドライ)	하이 포션+거북이 등껍질	MP회복(대)
엑스 포션(エクスポーション)	포션(거북이 등껍질)+에텔	HP 완전 회복
엘리멘탈 파워(エレメンタルパワー)	눈약+성수	속성 마법의 방어력을 두배로 높인다
용의 키스(りゅうのくちづけ)	처녀의 키스+용의 이빨	모든 방어력을 높인다
축복의 키스(しゅくふくのキッス)	처녀의 키스+성수	물리 공격을 두 번만 완전 회피
큐어 브라인드(キュアブラインド)	포션(하이 포션)+눈약	HP회복+암흑 회복
포이즌 브레스(ポイズンブレス)	해독제+용의 이빨	독 속성 전체 공격(중)
폭약(ばくやく)	거북이 등껍질+다크 매터	자신은 죽고 남은 HP만큼 적에게 데미지
하프 엘릭서(ハーフエリクサー)	하이 포션+에텔	MP 완전 회복
헤이스트 드링크(ヘイストドリンク)	눈약+거북이 등껍질	속도 두배로 증가
홀리 브레스(ホーリーブレス)	성수+용의 이빨	성 속성 전체 공격(강)

붙잡기(とらえる)에서 풀어주기(はなつ)를 할때 가하는 공격

공격이름	대응 지형	효과
고블린(ゴブリン)	프레아(フレア)	흑마법 프레아와 동일
킬러비(キラービー)	니들(ニードル)	적 하나의 마법을 봉쇄
스트레이캣(ストレイキャット)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최약)
너츠 이터(ナッツイーター)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최약)
스틸배트(スティールバット)	흡혈(きゅうけつ)	청마법 흡혈과 동일
데아로(デアロ)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최약)
스트로퍼(ストローパー)	포자(ほうし)	적 하나에게 독
블랙 고블린(ブラックゴブリン)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최약)
화이트 스네이크(ホワイトスネイク)	휘감기(まきつき)	적 하나에게 마비
매니 위저드(マニウィザード)	데스(デス)	흑마법 데스와 동일
몰드 윈드(モールドウインド)	에어로라(エアロラ)	청마법 에어로라와 동일
스켈톤(スケルトン)	선더라(サンダラ)	흑마법 선더라와 동일
카르큐르스르(カルキュルスル)	포옹(ほうよう)	적 하나에게 석화
사이코 헤즈(サイコヘッズ)	콘퓨(コンフュ)	백마법 콘퓨와 동일
언데드 라스크(アンデッドラスク)	브레이크(ブレイク)	흑마법 브레이크와 동일
개틀링스(ガトリングス)	니들(ニードル)	적 하나의 마법을 봉쇄
타투(タトゥ)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(약)
밴더 스내치(バンダースナッチ)	블래스터(ブラスター)	적 하나 즉사
빅 혼(ビッグホーン)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(약)
게이라 캣(ゲイラキャット)	레비테트(レビテト)	시공마법 레비테트와 동일
코카트리스(コカトリス)	부리(くちばし)	적 하나 석화
블록스(ブロックス)	플래시(フラッシュ)	청마법 플래시와 동일
록 가터(ロックガーター)	점액(ねんえき)	적 하나 슬로우+슬립
갈기마세라(ガルキマセラ)	죽음의 선고(しのせんこく)	청마법 죽음의 선고와 동일
아이스 솔저(アイスソルジャー)	블리자라(ブリザラ)	흑마법 블리자라와 동일
엘프 토드(エルフトード)	개구리의 노래(かえるのうた)	청마법 개구리의 노래와 동일
에길(エーギル)	무지개빛 바람(にじいろのかぜ)	적 하나에게 슬립+암흑
글래스 토터스(グラストータス)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)
사일런트 비(サイレントビー)	니들(ニードル)	적 하나의 마법을 봉쇄
즈(ズー)	브레스 윙(ブレスウィング)	바람 속성 전체 공격, 최대 HP의 1/4만큼 데미지
도름 키마이라(ドルムキマイラ)	아쿠아 브레스(アクアブレス)	청마법 아쿠아 브레스와 동일
미스릴 드래곤(ミスリルドラゴン)	블레이즈(ブレイズ)	냉기 속성 전체 공격(중)+슬립
와일드 나크(ワイルドナック)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(약)
크루 더스트(クルーダスト)	플래시(フラッシュ)	청마법 플래시와 동일
폴더 가이스트(ポルターガイスト)	드레인(ドレイン)	흑마법 드레인과 동일
데프 이터(デフイーター)	전격(でんげき)	적 하나에게 번개 속성 공격(약)
32페이지(32ページ)	데존(デジョン)	시공마법 데존과 동일
64페이지(64ページ)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)
128페이지(128ページ)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)
256페이지(256ページ)	코메트(コメット)	시공마법 코메트와 동일
콜베트(コルベット)	테일 스크류(テールスクリュー)	적 하나의 HP를 한 자리로 만든다
사하긴(サハギン)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)
선더 아네몬(サンダーアネモン)	포자(ほうし)	적 하나에게 독
시 에이비스(シーエイビス)	부리(くちばし)	적 하나에게 석화
크레센트(クレセント)	회오리(かまいたち)	적 전체에게 바람 속성 공격(약)
더블 리저드(ダブルリザード)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)
바이오 솔저(バイオソルジャー)	바이오(バイオ)	흑마법 바이오와 동일
블랙 플레임(ブラックフレイム)	흑의 충격(くろのしょうげき)	청마법 흑의 충격과 동일
프로토 타입(プロトタイプ)	메가프레아(メガフレア)	소환마법 바하무트와 동일
봄(ボム)	자폭(じばく)	청마법 자폭과 동일
스톤 고렘(ストーンゴーレム)	지진(じしん)	적 전체에게 땅 속성 공격(중)
미니 드래곤(ミニドラゴン)	홀리(ホーリー)	백마법 홀리와 동일
샌드 베어(サンドベア)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(강)
샌드 폴리키페스(サンドポリキペス)	포자(ほうし)	적 하나에게 독
데저트 킬러(デザートキラー)	유사(りゅうさ)	적 전체에게 땅 속성 공격(중)+슬립
알케오 토드(アルケオトード)	개구리의 노래(かえるのうた)	청마법 개구리의 노래와 동일
스톤드 마스크(ストーンドマスク)	리플레크(リフレク)	백마법 리플레크와 동일
선풍마인(せんぷうまじん)	눈보라(ふぶき)	적 전체에게 얼음 속성 공격(중)
하이드라(ハイドラ)	어스셰이커(アースシェイカー)	적 전체에게 땅 속성 공격(강)
라미아(ラミア)	침천본(はりせんぼん)	청마법 침천본과 동일
휴드라(ヒュドラ)	번개(いなずま)	번개 속성 전체 공격, 최대 HP의 1/4만큼 데미지
라메이지(ラメイジ)	브레이크(ブレイク)	흑마법 브레이크와 동일
론카 나이트(ロンカナイト)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)
제일 베어(ジェイルベア)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)

PlayStation

공격이름	대응 지역	효과
타란츄라(タランチュラ)	거미줄(いと)	적 하나에게 슬로우
워터 바즈(ウォーターバズ)	융합(ゆうごう)	청마법 융합과 동일
트렌트(トレント)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)
록 브레인(ロックブレイン)	데스 크로(デスクロー)	청마법 데스 크로와 동일
쿠저(クーザー)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(강)
디루루(ディルル)	융합(ゆうごう)	청마법 융합과 동일
페어리 오크(フェアリーオーク)	케알가(ケアルガ)	백마법 케알가와 동일
맨드레이크(マンドレイク)	소화액(しょうかえき)	적 하나에게 데미지(중)+슬립
루넨타(ルネンタ)	????	청마법 ????와 동일
실드 드래곤(シールドドラゴン)	알마게스트(アルマゲスト)	적 전체에게 성 속성 공격(강)
아크로 피즈(アクロフィーズ)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)
블러드 슬라임(ブラッドスライム)	흡혈(きゅうけつ)	청마법 흡혈과 동일
모그리 이터(モーグリイーター)	아쿠아 브레스(アクアブレス)	청마법 아쿠아 브레스와 동일
레서 로프로스(レッサーロプロス)	브레스 윙(ブレスウイング)	바람 속성 전체 공격, 최대 HP의 1/4만큼 데미지
카크타스(カークタス)	침천본(はりせんぼん)	청마법 침천본과 동일
샌드 크로울러(サンドクローラー)	밀 스톰(ミールストーム)	적 전체의 HP를 한 자리로 만든다
석상(せきぞう)	브레이크(ブレイク)	흑마법 브레이크와 동일
리디큘(リディクル)	매직 해머(マジックハンマー)	흑마법 매직 해머와 동일
랜드 터틀(ランドタートル)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(강)
볼드 매니(ボールドマニー)	레벨 3 프레아(レベル3フレア)	청마법 레벨 3 프레아와 동일
코르나고(コルナゴ)	개구리의 노래(かえるのうた)	청마법 개구리의 노래와 동일
큐어 비스트(キュアビースト)	케알가(ケアルガ)	백마법 케알가와 동일
웨어 스네이크(ウェアスネーク)	휘감기(まきつき)	적 하나에게 마비
아쿠아 손(アクアソーン)	데스(デス)	흑마법 데스와 동일
언더 그라운더(アンダグランダ)	지진(じしん)	적 전체에게 땅 속성 공격(중)
리카온(リカオン)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)
프아존 이글(プアゾンイーグル)	레비테트(レビテト)	시공마법 레비테트와 동일
드리피(ドリッピー)	뮤트(ミュート)	시공마법 뮤트와 동일
드래곤 좀비(ドラゴンゾンビー)	포이즌 브레스(ポイズンブレス)	적 전체에게 독 속성 공격(중)
드래곤 좀비-고렘 동시 출현	어스 세이커(アースシェイカー)	적 전체에게 땅 속성 공격(강)
본 드래곤(ボーンドラゴン)	본(ボーン)	적 하나의 HP를 한 자리로 만든다
본 드래곤-고렘 동시 출현	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(약)
가불데카크(カブルデカック)	마스타드 봄(マスタードボム)	적 하나에게 데미지(중)
레드 드래곤(レッドドラゴン)	아토믹 레이(アトミックレイ)	적 전체에게 불 속성 공격(강)
옐로우 드래곤(イエロードラゴン)	번개(いなずま)	적 전체에게 번개 속성 공격, 최대 HP의 1/4만큼 데미지
네온(ネオン)	리플레크(リフレク)	백마법 리플레크와 동일
마그네티스(マグニティス)	전지파(でんじは)	적 하나에게 마비
리플렉트 나이트(リフレクトナイト)	????	청마법 ????와 동일
그라비드(グラビード)	그라비가(グラビガ)	시공마법 그라비가와 동일
트레블러(トラベラー)	타임 슬립(タイムスリップ)	청마법 타임 슬립과 동일
레벨 트리커(レベルトリッカー)	레벨 4 그라비가(レベル4グラビガ)	청마법 레벨 4 그라비가와 동일
지그라트 기가스(ジグラトギーガス)	허리케인(ハリケーン)	적 하나의 HP를 한 자리로 만든다
메타몰파(メタモルファ)	올드(オールド)	시공마법 올드와 동일
라디에이터(ラジエーター)	흡혈(きゅうけつ)	청마법 흡혈과 동일
드루이드(ドルイド)	서클(サークル)	적 하나를 전투에서 제거
아이언 드레스(アイアンドレス)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최강)
마몬(マモン)	버서크(バーサク)	백마법 버서크와 동일
미니 매지션(ミニマジシャン)	파이가(ファイガ)	흑마법 파이가와 동일
윌름(ウイルム)	브레스 윙(ブレスウイング)	적 전체에게 바람 속성 공격, 최대 HP의 1/4만큼 데미지
임프(インプ)	콘퓨(コンフュ)	백마법 콘퓨와 동일
가제라 가제리(ガジェラガジェリ)	무지개빛 바람(にじいろのかぜ)	적 하나에게 슬립+암흑
아다만 고렘(アダマンゴーレム)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(강)
모터 드라이브(モータードライブ)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(강)
블라인드 울프(ブラインドウルフ)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(강)
트윈 리저드(ツインリザード)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(강)
리플렉트 메이지(リフレクトメイジ)	선더가(サンダガ)	흑마법 선더가와 동일
암흑 마도사(あんこくまどうし)	데존(デジョン)	시공마법 데존과 동일
어레이지(アレイジ)	화이트 윈드(ホワイトウインド)	청마법 화이트 윈드와 동일

공격이름	대응 지역	효과
반데르 쿠알(バンデルクアール)	블래스터(ブラスター)	적 하나 즉사
블루 드래곤(ブルードラゴン)	눈보라(ふぶき)	적 전체에게 얼음 속성 공격(강)
매직 드래곤(マジックドラゴン)	불꽃(ほのお)	적 전체에게 불 속성 공격, 최대 HP의 1/4만큼 데미지
목인(もくじん)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(중)
파이슨(パイソン)	휘감기(まきつき)	적 하나에게 마비
슬리피(スリーピー)	스리플(スリプル)	흑마법 스리플과 동일
헤지혹(ヘッジホック)	침천본(はりせんぼん)	청마법 침천본과 동일
엘름 기가스(エルムギガース)	허리케인(ハリケーン)	적 하나의 HP를 1로 만든다
섀도우(シャドウ)	흡혈(きゅうけつ)	청마법 흡혈과 동일
바렛테(バレッテ)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(강)
데저트 피트(デザートピート)	유사(りゅうさ)	적 전체에게 땅 속성 공격(중)+슬립
슬러그(スラッグ)	소화액(しょうかえき)	적 하나에게 데미지(중)+슬립
그룸 위도우(グルームウィドウ)	거미줄(いと)	적 하나에게 슬로우
뮤카레(ミュカレ)	타임 슬립(タイムスリップ)	청마법 타임 슬립과 동일
스피즈너(スピズナー)	회오리(かまいたち)	적 전체에게 바람 속성 공격(중)
블리자드(ブリザード)	눈보라(ふぶき)	적 전체에게 얼음 속성 공격(강)
이스테리토스(イステリトス)	아토믹 레이(アトミックレイ)	적 전체에게 불 속성 공격(강)
앵크 헥(アンクヘッグ)	지진(じしん)	적 전체에게 땅 속성 공격(중)
암모나(アンモナ)	유사(りゅうさ)	적 하나에게 땅 속성 공격(중)+슬립
브랜드 라미아(ブランドラミア)	유혹(ゆうわく)	적 하나에게 혼란
피라미데 라이아(ピラミデライア)	아쿠아 브레스(アクアブレス)	청마법 아쿠아 브레스와 동일
제퍼슨(ゼファーソーン)	데존(デジョン)	시공마법 데존과 동일
나일(ナイル)	플래시(フラッシュ)	청마법 플래시와 동일
엑제크레이터(イグゼクレーター)	레벨 5 데스(レベル5デス)	청마법 레벨 5 데스와 동일
오와조랄(オワゾーラール)	무지개빛 바람(にじいろのかぜ)	적 하나에게 슬립+암흑
스로닌(スローニン)	사신의 검(しにがみのけん)	적 하나 즉사
섀도우 댄서(シャドーダンサー)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최강)
저주받은 자(のろわれしもの)	죽음의 선고(しのせんこく)	청마법 죽음의 선고와 동일
토토 에이비스(トートエイビス)	부리(くちばし)	적 하나 석화
프레아(フレアー)	프레아(フレア)	흑마법 프레아와 동일
타이니 메이지(タイニーメイジ)	선더가(サンダガ)	흑마법 선더가와 동일
딤 마스터(ディムマスター)	데존(デジョン)	시공마법 데존과 동일
듀얼 나이트(デュエルナイト)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최강)
버서커(バーサーカー)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최강)
아이언(アイアン)	어스세이커(アースシェイカー)	적 전체에게 땅 속성 공격(강)
알큐미아(アルキュミア)	크루루루루루!!(クルルルルル!!)	적 하나에게 개구리
톤베리(トンベリ)	데스(デス)	흑마법 데스와 동일
젤 워터(ジェルウォーター)	아쿠아 브레스(アクアブレス)	청마법 아쿠아 브레스와 동일
코럴(コラル)	포자(ほうし)	적 하나에게 독
머큐리 배트(マーキュリバット)	흡혈(きゅうけつ)	청마법 흡혈과 동일
폴 가드(フォールガード)	로켓 펀치(ロケットパンチ)	적 하나에게 혼란
콤사베라(コムサベーラ)	화이트 윈드(ホワイトウインド)	청마법 화이트 윈드와 동일
셰리(シェリー)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최강)
참큐비어(チャムキュビア)	유혹(ゆうわく)	적 하나에게 혼란
그레네이드(グレネード)	자폭(じばく)	청마법 자폭과 동일
데스 딜러(デスディーラー)	죽음의 룰렛(しのルーレット)	청마법 죽음의 룰렛과 동일
바르덴달스(バルデンダルス)	에어로가(エアロガ)	청마법 에어로가와 동일
레벨 체커(レベルチェッカー)	레벨 3 프레아(レベル3フレア)	청마법 레벨 3 프레아와 동일
화이트 플레임(ホワイトフレイム)	데존(デジョン)	시공마법 데존과 동일
모스윙스(モスフングス)	화이트 윈드(ホワイトウインド)	청마법 화이트 윈드와 동일
팔파레로(ファルファレッロ)	아스필(アスピル)	흑마법 아스필과 동일
드래곤 그레이트(ドラゴングレイト)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(9999)
올카트(オルカト)	악마의 눈동자(あくまのひとみ)	소환마법 카토블레피스와 동일
아켈론(アケローン)	눈보라(ふぶき)	적 전체에게 얼음 속성 공격(강)
드래곤 에이비스(ドラゴンエイビス)	브레스 윙(ブレスウイング)	적 전체에게 바람 속성 공격, 최대 HP의1/4만큼 데미지
닌자(にんじゃ)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최강)
소드 댄서(ソードダンサー)	공격(たたかう)	적 하나에게 데미지(최강)
퓨리(フューリー)	프레아(フレア)	흑마법 프레아와 동일
경호원(ようじんぼう)	사신의 검(しにがみのけん)	적 하나 즉사

공격이름	대응 지명	효과
싱(シング)	마이티 가드(マイティガード)	청마법 마이티 가드와 동일
벨페골(ベルフェゴール)	허리케인(ハリケーン)	적의 HP를 한 자리로 만든다
킹 베히모스(キングベヒーモス)	기가프레아(ギガフレア)	적 전체 무 속성 공격(최강)
고 키마이라(ゴーキマイラ)	타이달 웨이브(タイダルウェイブ)	적 전체 물 속성 공격(최강)

공격이름	대응 지명	효과
수정룡(すいしょうりゅう)	유폭(ゆうばく)	적 하나에게 데미지(중)
네크로맨서(ネクロマンサー)	화이트 윈드(ホワイトウインド)	청마법 화이트 윈드와 동일
무버(ムーバー)	델타 어택(デルタアタック)	적 하나 석화
마인드 프레이어(マインドフレイア)	마인드 블러스트(マインドブラスト)	청마법 마인드 블러스트와 동일

직업별 어빌리티

※어빌리티 구분에 (기)는 기본 특성, 그 직업이 기본으로 지니고 있는 특성을 말하며 (커)는 커맨드 어빌리티로 어빌리티 장비 후 직접 전투에서 그 커맨드를 골라야 효과가 발동되는 것을 말한다. 기본 특성으로 주어지는 어빌리티는 직업 마스터 후 스필이나 흉내쟁이로 전직하면 어빌리티를 장비하지 않아도 자동으로 능력이 발휘된다. (부)는 부가 어빌리티로 기본 특성도 아니고 커맨드 어빌리티도 아니지만 장비를 해야 능력이 발동되는 어빌리티를 말한다.

나이트(ナイト)-마스터 요구 ABP 690

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
막아주기(かばう)	10	빈사상태가 된 동료가 받는 물리 공격을 대신 맞는다	(기)
수호(まもり)	30	적의 물리 공격을 1회 봉쇄한다	(커)
양손쥐기(りゅうてもち)	50	방패를 장비할 수 없으나 무기의 공격력이 두 배가 된다. 무기에 따라 제한이 있음	(부)
방패장비(たてそうび)	100	방패를 장비할 수 있다	(기)
갑옷장비(よろいそうび)	150	갑옷을 장비할 수 있다	(기)
검장비(けんそうび)	350(마스터)	검을 장비할 수 있다	(기)

몽크(モンク)-마스터 요구 ABP 700

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
모으기(ためる)	15	1턴을 소모하여 공격력을 2배로 올린다	(커)
격투(かくとう)	30	무기를 장비하지 않으면 공격력이 몽크와 같아진다	(기)
차크라(チャクラ)	45	약간의 HP, 독·암흑 등의 상태 이상을 회복한다	(커)
카운터(カウンター)	60	물리 공격을 받으면 일정 확률로 반격한다	(기)
HP10%UP(HP10%アップ)	100	HP최대치를 10% 올린다	(부)
HP20%UP(HP20%アップ)	150	HP최대치를 20% 올린다	(부)
HP30%UP(HP30%アップ)	300(마스터)	HP최대치를 30% 올린다	(부)

시프(シーフ)-마스터 요구 ABP 635

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
숨겨진 통로(かくしつろう)	10	벽에 숨겨진 통로를 하얀 파선으로 보이게 한다	(기)
내빼기(どんずら)	20	실행 즉시 도망친다	(커)
대시(ダッシュ)	30	SFC라면 B버튼, PS라면 ×, 에뮬레이터라면 취소로 지정한 버튼을 누르고 있으면 필드 이외의 장소에서 2배 속도로 이동한다	(기)
훔치기(ぬすむ)	50	적의 아이템을 훔친다	(커)
경계(けいかい)	75	백 어택 100% 방지	(기)
강탈(ぶんどる)	150	물리 공격과 동시에 아이템을 훔친다. 양쪽 모두 능력이 약간 낮다	(커)
촐싹대기(ちょこまかうごく)	300(마스터)	속도가 시프와 같아진다	(기)

백마도사(しろまどうし)-마스터 요구 ABP 580

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
백마법L1(しろまほうL1)	10	레벨 1까지의 백마법을 사용할 수 있다	(커)
백마법L2(しろまほうL2)	20	레벨 2까지의 백마법을 사용할 수 있다	(커)
백마법L3(しろまほうL3)	30	레벨 3까지의 백마법을 사용할 수 있다	(커)
백마법L4(しろまほうL4)	50	레벨 4까지의 백마법을 사용할 수 있다	(커)
백마법L5(しろまほうL5)	70	레벨 5까지의 백마법을 사용할 수 있다	(커)
백마법L6(しろまほうL6)	100	레벨 6까지의 백마법을 사용할 수 있다	(커)
MP10%UP(MP10%アップ)	300(마스터)	MP 최대치를 10% 올린다	(부)

흑마도사(くろまどうし)-마스터 요구 ABP 730

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
흑마법L1(くろまほうL1)	10	레벨 1까지의 흑마법을 사용할 수 있다	(커)
흑마법L2(くろまほうL2)	20	레벨 2까지의 흑마법을 사용할 수 있다	(커)
흑마법L3(くろまほうL3)	30	레벨 3까지의 흑마법을 사용할 수 있다	(커)
흑마법L4(くろまほうL4)	50	레벨 4까지의 흑마법을 사용할 수 있다	(커)
흑마법L5(くろまほうL5)	70	레벨 5까지의 흑마법을 사용할 수 있다	(커)
흑마법L6(くろまほうL6)	100	레벨 6까지의 흑마법을 사용할 수 있다	(커)
MP30%UP(MP30%アップ)	450(마스터)	MP 최대치를 30% 올린다	(부)

PlayStation

청마도사(あおまどうし) - 마스터 요구 ABP 350

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
조사하기(しらべる)	10	적의 HP를 알 수 있다	(커)
러닝(ラーニング)	20	적에게 받은 청마법을 배울 수 있다	(기)
청마법(あおまほう)	70	배워놓은 청마법을 사용할 수 있다	(커)
간파하기(みやぶる)	250(마스터)	적의 HP, 레벨, 현재 상태, 약점을 알아낼 수 있다	(커)

마법검사(まほうけんし) - 마스터 요구 ABP 680

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
마법 배리어(まほうバリア)	10	빈사 상태가 되면 자신에게 셸을 건다	(기)
마법검L1(まほうけんL1)	20	레벨 1까지의 마법검을 사용할 수 있다	(커)
마법검L2(まほうけんL2)	30	레벨 2까지의 마법검을 사용할 수 있다	(커)
마법검L3(まほうけんL3)	50	레벨 3까지의 마법검을 사용할 수 있다	(커)
마법검L4(まほうけんL4)	70	레벨 4까지의 마법검을 사용할 수 있다	(커)
마법검L5(まほうけんL5)	100	레벨 6까지의 마법검을 사용할 수 있다	(커)
마법검L6(まほうけんL6)	400(마스터)	레벨 6까지의 마법검을 사용할 수 있다	(커)

버서커(バーサーカー) - 마스터 요구 ABP 500

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
버서크(バーサク)	100	물리 공격 이외의 어떠한 행동도 하지 않는다. 물리 공격력이 약간 상승한다	(부)
도끼장비(おのそうび)	400(마스터)	도끼를 장비할 수 있다	(기)

시마도사(ときまどうし) - 마스터 요구 ABP 530

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
시공L1(じくうL1)	10	레벨 1까지의 시공마법을 사용할 수 있다	(커)
시공L2(じくうL2)	20	레벨 2까지의 시공마법을 사용할 수 있다	(커)
시공L3(じくうL3)	30	레벨 3까지의 시공마법을 사용할 수 있다	(커)
시공L4(じくうL4)	50	레벨 4까지의 시공마법을 사용할 수 있다	(커)
시공L5(じくうL5)	70	레벨 5까지의 시공마법을 사용할 수 있다	(커)
시공L6(じくうL6)	100	레벨 6까지의 시공마법을 사용할 수 있다	(커)
로드 장비(ロッドそうび)	250(마스터)	로드를 장비할 수 있다	(기)

소환사(しょうかんし) - 마스터 요구 ABP 750

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
소환L1(しょうかんL1)	15	레벨 1까지의 소환마법을 사용할 수 있다	(커)
소환L2(しょうかんL2)	30	레벨 2까지의 소환마법을 사용할 수 있다	(커)
소환L3(しょうかんL3)	45	레벨 3까지의 소환마법을 사용할 수 있다	(커)
소환L4(しょうかんL4)	60	레벨 4까지의 소환마법을 사용할 수 있다	(커)
소환L5(しょうかんL5)	100	레벨 5까지의 소환마법을 사용할 수 있다	(커)
불러내기(よびだす)	500(마스터)	가지고 있는 소환수 중 한 마리를 MP 소모 없이 랜덤으로 소환한다	(커)

풍수사(ふうすいし) - 마스터 요구 ABP 175

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
지형(ちけい)	25	싸우고 있는 지형에 따라 다른 공격을 가한다	(커)
데미지 바닥(ダメージゆか)	50	지나가면 HP가 감소하는 바닥을 무시한다	(기)
함정회피(おとしあなかいひ)	100(마스터)	지나가면 떨어지는 바닥을 지나갈 때 한 번만 떨어지지 않게 해준다	(기)

음유시인(ぎんゆうしじん) - 마스터 요구 ABP 175

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
숨기(かくれる)	25	전투에서 이탈한다	(커)
나타나기(あらわす)	-	숨기로 이탈했을 때 전투로 복귀한다	(커)
하프장비(たてことそうび)	50	하프를 장비할 수 있다	(기)
노래(うたう)	100(마스터)	가지고 있는 노래를 부를 수 있다	(커)

흉내쟁이(ものまねし) - 마스터 요구 ABP 999

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
흉내(ものまね)	999(마스터)	바로 전 캐릭터의 행동을 그대로 따라한다. MP, 아이템 소모 등은 전혀 없다	(커)

✠ 닌자(にんじゃ)-마스터 요구 ABP 640

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
연막탄(けむりだま)	10	실행 즉시 도망친다	(커)
분신(ぶんしん)	30	물리 공격을 2회 완전 회피	(부)
선제공격(せんせいこうげき)	50	선제 공격 확률을 높여준다	(기)
던지다(なげる)	150	무기 또는 던지기 아이템을 소비하여 강력한 공격을 한다	(커)
이도류(にとうりゅう)	450(마스터)	양손에 하나씩 무기를 장비할 수 있다	(기)

✠ 적마도사(あかまどうし)-마스터 요구 ABP 1159

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
백흑마L1(しろくろまL1)	20	레벨 1까지의 백마법과 흑마법을 사용할 수 있다	(커)
백흑마L2(しろくろまL2)	40	레벨 2까지의 백마법과 흑마법을 사용할 수 있다	(커)
백흑마L3(しろくろまL3)	100	레벨 3까지의 백마법과 흑마법을 사용할 수 있다	(커)
연속마법(れんぞくま)	999(마스터)	레벨 3까지의 백마법, 흑마법, 장비 캐릭터가 지닌 백, 흑, 시공, 소환 마법 중 두 개를 한 턴에 사용할 수 있다	(커)

✠ 마수사(まじゅうつかい)-마스터 요구 ABP 460

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
달래기(なだめる)	10	일정 확률로 적이 공격하지 않게 한다	(커)
조종(あやつる)	50	일정 확률로 적에게 조종을 건다. 조종이 걸린 적은 다음 턴부터 아군이 조작할 수 있다. 단 마수사는 행동할 수 없다	(커)
채찍장비(むちそうび)	100	채찍을 장비할 수 있다	(기)
붙잡기(とらえる)	300(마스터)	최대 HP가 1/8 이하로 떨어진 적을 잡을 수 있다. 한번에 한 마리만 잡을 수 있으며 잡은 후에는 커맨드가 풀어주기(はなつ)로 변경된다	(커)
풀어주기(はなつ)	-	붙잡은 적을 풀어준다. 풀린 적은 각각 자신의 고유공격을 하고 사라진다	(커)

✠ 사무라이(さむらい)-마스터 요구 ABP 820

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
칼등치기(みねうち)	10	일정 확률로 적을 마비시킨다	(커)
돈던지기(ぜになげ)	30	레벨에 비례한 금액의 돈을 소비하여 적 전체를 공격한다	(커)
진검백인취(しらはとり)	60	적의 물리 공격을 일정 확률로 회피한다	(기)
카타나장비(かたなそうび)	180	카타나를 장비할 수 있다	(기)
거합 발도(いあいぬき)	540(마스터)	적 전체에 일정 확률로 즉사를 건다	(커)

✠ 사냥꾼(かりゅうど)-마스터 요구 ABP 600

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
동물(どうぶつ)	15	갖가지 지원 효과가 일어난다. 발동 수순은 랜덤	(커)
겨냥하기(ねらう)	45	명중률 100%의 물리 공격을 한다	(커)
활장비(ゆみやそうび)	135	활을 장비할 수 있다	(기)
난타(みだれうち)	405(마스터)	공격력 50%인 물리 공격을 4회 가한다	(커)

✠ 용기사(りゅうきし)-마스터 요구 ABP 600

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
점프(ジャンプ)	50	1턴을 소모하여 명중률 100%, 공격력 2배, 상대 공격 1턴간 완전 회피 공격을 가함	(커)
용검(りゅうけん)	150	적의 HP와 MP를 흡수한다	(커)
창장비(やりそうび)	400(마스터)	창을 장비할 수 있다	(기)

✠ 약사(くすりし)-마스터 요구 ABP 630

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
약의 지식(くすりのちしき)	15	HP, MP 회복 아이템의 효과가 두 배로 된다	(기)
조합(ちょうごう)	30	두 개의 약을 합쳐서 새로운 한 개의 약을 만든다. 만들어진 약은 즉각 자동 사용된다	(커)
마시기(のむ)	45	마시기 전용으로 사용되는 약을 사용할 수 있다	(커)
치유(ちゆ)	135	동료 전원의 모든 상태이상을 회복한다	(커)
소생(そせい)	405(마스터)	죽은 동료 전원을 되살린다. 단 HP는 매우 약간만 회복된 상태로 살아난다	(커)

✠ 댄서(おどりこ)-마스터 요구 ABP 400

이름	필요 ABP	효과	어빌리티 구분
추파(いろめ)	25	적을 움직이지 못하게 한다	(커)
춤(おどる)	50	춤을 추어 공격한다. 4가지의 춤은 각각 발동 확률 1/4	(커)
리본장비(リボンそうび)	325(마스터)	리본을 장비할 수 있다	(기)

PlayStation

쇼핑 리스트

툴(トゥール)

아이템	가격
포션(ポーション)	40
텐트(テント)	250
무기	**가격**
브로드 소드(ブロードソード)	280
로드(ロッド)	200
지팡이(つえ)	200
방어	**가격**
가죽 방패(かわのたて)	90
가죽 모자(かわのぼうし)	50
가죽 옷(かわのふく)	80
마법	**가격**
파이어(ファイア)	150
블리자드(ブリザド)	150
선더(サンダー)	150
케알(ケアル)	180
라이브라(ライブラ)	80
포이즈나(ポイゾナ)	90

카웬(カーウェン)

아이템	가격
포션(ポーション)	40
해독제(どくけし)	30
눈약(めぐすり)	20
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこつち)	50
금 바늘(きんのはり)	150
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
텐트(テント)	250
무기	**가격**
대거(ダガー)	300
롱 소드(ロングソード)	480
로드(ロッド)	200
지팡이(つえ)	200
방어	**가격**
브론즈 실드(ブロンズシールド)	290
브론즈 헬름(ブロンズヘルム)	250
브론즈 아머(ブロンズアーマー)	400
은 가슴받이(ぎんのむねあて)	350
목면 로브(もねんのローブ)	300
마법	**가격**
파이어(ファイア)	150
블리자드(ブリザド)	150
선더(サンダー)	150
슬리플	300
케알(ケアル)	180
포이즈나(ポイゾナ)	90
사이레스(サイレス)	280
프로테스(プロテス)	280

월스(ウォルス)

아이템	가격
포션(ポーション)	40
해독제(どくけし)	30
눈약(めぐすり)	20
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこつち)	50
금 바늘(きんのはり)	150
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
텐트(テント)	250
무기	**가격**
배틀 액스(バトルアクス)	650
롱 소드(ロングソード)	480
대거(ダガー)	300
방어	**가격**
아이언 실드(アイアンシールド)	390
아이언 헬름(アイアンヘルム)	350
아이언 아머(アイアンアーマー)	500
권법의(けんぽうぎ)	450
목면의 로브(もめんのローブ)	300
마법	**가격**
슬로우(スロウ)	80
리제네(リジェネ)	100
뮤트(ミュート)	320
헤이스트(ヘイスト)	320
초코보(チョコボ)	300
실프(シルフ)	350
레모라(レモラ)	250

자콜(ジャコール)

아이템	가격
포션(ポーション)	40
해포션(ポーション)	40
해독제(どくけし)	30
눈약(めぐすり)	20
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこつち)	50
금 바늘(きんのはり)	150
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
텐트(テント)	250
무기	**가격**
오우거킬러(オーガキラー)	3200
산호의 검(さんごのつるぎ)	2800
메이지 매셔(メイジマッシャー)	900
트라이던드(トライデント)	2700
아수라(あしゅら)	5800
은의 활(ぎんのゆみや)	1500
방어	**가격**
그린베레(グリーンベレー)	2500
닌자의 옷(しのびのころも)	3000
시인의 옷(しじんのふく)	1000

칼낙(カルナック)

아이템	가격
포션(ポーション)	40
해독제(どくけし)	30
눈약(めぐすり)	20
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこつち)	50
금 바늘(きんのはり)	150
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
텐트(テント)	250
무기1	**가격**
미스릴 나이프(ミスリルナイフ)	450
미스릴 소드(ミスリルソード)	880
미스릴 햄머(ミスリルハンマー)	1050
불꽃의 로드(ほのおのロッド)	750
얼음의 로드(こおりのロッド)	750
벼락의 로드(いかずちのロッド)	750
프레일(フレイル)	780
무기2	**가격**
미스릴 스피어(ミスリルスピア)	790
쿠나이(くない)	600
채찍(むち)	1100
기야만의 종(ギヤマンのかね)	500
방어	**가격**
미스릴 실드(ミスリルシールド)	590
미스릴 헬름(ミスリルヘルム)	550
깃털 모자(はねつきぼうし)	350
미스릴 아머(ミスリルアーマー)	700
은 가슴받이(ぎんのむねあて)	600
실크 로브(シルクのローブ)	500
미스릴 장갑(ミスリルのこて)	600
은 팔지(ぎんのうでわ)	500
마법(백)	**가격**
케알라(ケアルラ)	620
레이즈(レイズ)	700
컨퓨(コンヒュ)	650
사이레스(サイレス)	280
프로테스(プロテス)	280
케알(ケアル)	180
라이브라(ライブラ)	80
포이즈나(ポイゾナ)	90
마법(흑)	**가격**
파이라(ファイラ)	600
블리자라(ブリザラ)	600
선더라(サンダラ)	600
포이즌(ポイズン)	290
스리플(スリプル)	300
파이어(ファイア)	150
블리자드(ブリザド)	150
선더(サンダー)	150
마법(시)	**가격**
그라비데(グラビデ)	620
스톱(ストップ)	580
헤이스트(ヘイスト)	320
뮤트(ミュート)	320
슬로우(スロウ)	80
리제네(リジェネ)	100

이스토리(イストリー)

아이템	가격
포션(ポーション)	40
해독제(どくけし)	30
눈약(めぐすり)	20
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこづち)	50
금 바늘(きんのはり)	150
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
텐트(テント)	250
방어	**가격**
불꽃의 반지(ほのおのゆびわ)	50000
산호의 반지(さんごのゆびわ)	50000
천사의 반지(てんしのゆびわ)	50000
마법	**가격**
그라비데(グラビデ)	620
스톱(ストップ)	580
헤이스트(ヘイスト)	320
뮤트(ミュート)	320
슬로우(スロウ)	80
리제네(リジェネ)	100

크레센트(クレセント)

아이템	가격
포션(ポーション)	40
해독제(どくけし)	30
눈약(めぐすり)	20
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこづち)	50
금 바늘(きんのはり)	150
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
텐트(テント)	250
무기	**가격**
불꽃의 활(ほのおのゆみや)	2500
얼음의 활(こおりのゆみや)	2500
벼락의 활(いかずちのゆみや)	2500
은의 하프(ぎんのたてごと)	800
방어	**가격**
깃털 모자(はねつきぼうし)	350
시인의 옷(しじんのふく)	1000
마법	**가격**
파이라(ファイラ)	600
블리자라(ブリザラ)	600
선더라(サンダラ)	600
포이즌(ポイズン)	290
스리플(スリプル)	300
파이어(ファイア)	150
블리자드(ブリザド)	150
선더(サンダー)	150
파이어(ファイア)	150
블리자드(ブリザド)	150
선더(サンダー)	150

루골(ルゴル)

아이템	가격
루골(ルゴル)	
하이포션(ハイポーション)	360
포션(ポーション)	40
해독제(どくけし)	30
눈약(めぐすり)	20
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこづち)	50
금 바늘(きんのはり)	150
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
아이템 2	**가격**
에텔(エーテル)	1500
성수(せいすい)	150
코테지(コテージ)	600
거인의 약(きょじんのくすり)	110
힘의 약(ちからのくすり)	110
스피드 드링크(スピードドリンク)	110
프로테스 드링크(プロテスドリンク)	110
영웅의 약(えいゆうのくすり)	110
무기	**가격**
오리할콘(オリハルコン)	650
워 햄머(ウォーハンマー)	480
아수라(あしゅら)	300
잠의 검(ねむりのけん)	650
윈드 스피어(ウインドスピア)	480

무기	가격
암흑의 활(くらやみのゆみや)	300
꿈의 하프(ゆめのたてごと)	480
체인 윕(チェンウイップ)	300
방어	**가격**
골드 실드(ゴールドシールド)	3000
골드 헬름(ゴールドヘルム)	3500
그린베레(グリーンベレー)	2500
삼각모자(さんかくぼうし)	1500
골드 아머(ゴールドアーマー)	4000
닌자의 옷(しのびのころも)	3000
대지의 옷(だいちのころも)	2000
마법(백)	**가격**
브링크(ブリンク)	3000
셀(シェル)	3000
에스나(エスナ)	3000
마법(흑)	**가격**
드레인(ドレイン)	3000
브레이크(ブレイク)	3000
바이오(バイオ)	3000
마법(시)	**가격**
코메트(コメット)	3000
슬로우가(スロウガ)	3000
리턴(リターン)	3000

켈브(ケルブ)

아이템	가격
하이포션(ハイポーション)	360
포션(ポーション)	40
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
금 바늘(きんのはり)	150
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこづち)	50
눈약(めぐすり)	20
해독제(どくけし)	30
아이템2	**가격**
에텔(エーテル)	1500
성수(せいすい)	150
코테지(コテージ)	600
거인의 약(きょじんのくすり)	110
힘의 약(ちからのくすり)	110
스피드 드링크(スピードドリンク)	110
프로테스 드링크(プロテスドリンク)	110
영웅의 약(えいゆうのくすり)	110
무기1	**가격**
오리할콘(オリハルコン)	650
워 햄머(ウォーハンマー)	480
아수라(あしゅら)	300
잠의 검(ねむりのけん)	650
윈드 스피어(ウインドスピア)	480
암흑의 활(くらやみのゆみや)	300
꿈의 하프(ゆめのたてごと)	480
체인 윕(チェンウイップ)	300
무기2	**가격**
소태도(こだち)	5100
킬러 보우(キラーボウ)	5000
포이즌 로드(ポイズンロッド)	1500

무기2	가격
수리검(しゅりけん)	2500
화둔의 술(かとんのじゅつ)	200
수둔의 술(すいとんのじゅつ)	200
뇌신의 술(らいじんのじゅつ)	200
방어1	**가격**
골드 실드(ゴールドシールド)	3000
골드 헬름(ゴールドヘルム)	3500
그린베레(グリーンベレー)	2500
삼각모자(さんかくぼうし)	1500
골드 아머(ゴールドアーマー)	4000
닌자의 옷(しのびのころも)	3000
대지의 옷(だいちのころも)	2000
건틀렛(ガントレット)	3000
방어2	**가격**
머리띠(ねじりはちまき)	3500
힘줄(ちからだすき)	4500
파워 리스트(パワーリスト)	2500
마법(백)	**가격**
브링크(ブリンク)	3000
셀(シェル)	3000
에스나(エスナ)	3000
마법(흑)	**가격**
드레인(ドレイン)	3000
브레이크(ブレイク)	3000
바이오(バイオ)	3000
마법(시)	**가격**
코메트(コメット)	3000
슬로우가(スロウガ)	3000
리턴(リターン)	3000

릭스(リックス)

아이템	가격
포션(ポーション)	40
해독제(どくけし)	30
눈약(めぐすり)	20
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこづち)	50
금 바늘(きんのはり)	150
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
텐트(テント)	250
무기	**가격**
쿠나이(くない)	600
수리검(しゅりけん)	2500
화둔의 술(かどんのじゅつ)	200
수둔의 술(すいどんのじゅつ)	200
뇌신의 술(らいじんのじゅつ)	200
방어	**가격**
그린베레(グリーンベレー)	2500
닌자의 옷(しのびのころも)	3000
마법	**가격**
에스나(エスナ)	3000

서케이트성(サーゲイト城)

아이템	가격
하이포션(ハイポーション)	360
포션(ポーション)	40
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
금 바늘(きんのはり)	150
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこづち)	50
눈약(めぐすり)	20
해독제(どくけし)	30
아이템2	**가격**
에텔(エーテル)	1500
성수(せいすい)	150
코테지(コテージ)	600
거인의 약(きょじんのくすり)	110
힘의 약(ちからのくすり)	110
스피드 드링크(スピードドリンク)	110
프로테스 드링크(プロテスドリンク)	110
영웅의 약(えいゆうのくすり)	110
무기	**가격**
그레이트 소드(グレートソード)	8400
헤비 랜스(ヘヴィランス)	8100
히젠오사후네(ひぜんおさふね)	8800
포이즌 액스(ポイズンアクス)	9600

방어	가격
골드 실드(ゴールドシールド)	3000
골드 헬름(ゴールドヘルム)	3000
머리띠(ねじりはちまき)	3500
삼각모자(さんかくぼうし)	1500
골드 아머(ゴールドアーマー)	4000
힘줄(ちからだすき)	4500
대지의 옷(だいちのころも)	2000
건틀렛(ガントレット)	3000
마법(백)	**가격**
브링크(ブリンク)	3000
셸(シェル)	3000
에스나(エスナ)	3000
마법(흑)	**가격**
드레인(ドレイン)	3000
브레이크(ブレイク)	3000
바이오(バイオ)	3000
마법(시)	**가격**
코메트(コメット)	3000
슬로우가(スロウガ)	3000
리턴(リターン)	3000

무아 (ムア)

아이템1	가격
하이포션(ハイポーション)	360
포션(ポーション)	40
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
금 바늘(きんのはり)	150
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこづち)	50
눈약(めぐすり)	20
해독제(どくけし)	30
아이템2	**가격**
에텔(エーテル)	1500
성수(せいすい)	150
코테지(コテージ)	600
거인의 약(きょじんのくすり)	110
힘의 약(ちからのくすり)	110
스피드 드링크(スピードドリンク)	110
프로테스 드링크(プロテスドリンク)	110
영웅의 약(えいゆうのくすり)	110
무기	**가격**
에어 나이프(エアナイフ)	6800
엘핀 보우(エルフィンボウ)	7500
방어	**가격**
다이아 방패(ダイアのたて)	6000
다이아의 투구(ダイアのかぶと)	7000
타이거 마스크(タイガーマスク)	5000
사제의 모자(しさいのぼうし)	3000
다이아 갑옷(ダイアのよろい)	8000
다이아 가슴받이(ダイアのむねあて)	6000
빛의 로브(ひかりのローブ)	4000
다이아 팔찌(ダイアのうでわ)	4000
마법(백)	**가격**
케알가(ケアルガ)	6000
리플렉크(リフレク)	6000

마법(백)	가격
버서크(バーサク)	6000
브링크(ブリンク)	3000
셸(シェル)	3000
에스나(エスナ)	3000
마법(흑)	**가격**
파이가(ファイガ)	6000
블리자가(ブリザガ)	6000
선더가(サンダガ)	6000
드레인(ドレイン)	3000
마법(시)	**가격**
브레이크(ブレイク)	3000
바이오(バイオ)	3000
그라비가(グラビガ)	6000
헤이스가(ヘイスガ)	6000
올드(オールド)	6000
코메트(コメット)	3000
슬로우가(スロウガ)	3000
리턴(リターン)	3000

드워프 왕국(ドワーフ王国)

무기	가격
대지의 햄머(だいちのハンマー)	12800
모닝 스타(モーニングスター)	7800
마봉의 활(まふうじのゆみや)	10000
키쿠이치몬지(きくいちもんじ)	14800
방어	**가격**
크리스탈 방패(クリスタルのたて)	9000
크리스탈 헬름(クリスタルヘルム)	10000
흑두건(くろずきん)	6500
서클렛(サークレット)	4500
크리스탈 메일(クリスタルメイル)	12000
흑장속(くろしょうぞく)	9000
흑의 로브(くろのローブ)	8000
백의 로브(しろのローブ)	8000

발성(バル城)

아이템	가격
하이포션(ハイポーション)	360
포션(ポーション)	40
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
금 바늘(きんのはり)	150
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
도깨비 방망이(うちでのこづち)	50
눈약(めぐすり)	20
해독제(どくけし)	30

아이템2	가격
에테르(エーテル)	1500
성수(せいすい)	150
코테지(コテージ)	600
거인의 약(きょじんのくすり)	110
힘의 약(ちからのくすり)	110
스피드 드링크(スピードドリンク)	110
프로테스 드링크(プロテスドリンク)	110

아이템2	가격
영웅의 약(えいゆうのくすり)	110

무기	가격
오리할콘(オリハルコン)	650
워 햄머(ウォーハンマー)	480
아수라(あしゅら)	300
잠의 검(ねむりのけん)	650
윈드 스피어(ウインドスピア)	480
암흑의 활(くらやみのゆみや)	300
꿈의 하프(ゆめのたてごと)	480
체인 윕(チェンウイップ)	300

방어	가격
골드 실드(コールドシールド)	3000
골드 헬름(コールドヘルム)	3500
그린베레(グリーンベレー)	2500
삼각모자(さんかくぼうし)	1500
골드 아머(コールドアーマー)	4000

방어	가격
닌자의 옷(しのびのころも)	3000
대지의 옷(だいちのころも)	2000
건틀렛(ガントレット)	3000

마법(백)	가격
브링크(ブリンク)	3000
셸(シェル)	3000
에스나(エスナ)	3000

마법(흑)	가격
드레인(ドレイン)	3000
브레이크(ブレイク)	3000
바이오(バイオ)	3000

마법(시)	가격
코메트(コメット)	3000
슬로우가(スロウガ)	3000
리턴(リターン)	3000

신기루의 마을(蜃氣楼の町)

아이템1	가격
포션(ポーション)	40
하이포션(ハイポーション)	360
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	1000
처녀의 키스(おとめのキッス)	60
해독제(どくけし)	30
눈약(めぐすり)	20
금 바늘(きんのはり)	150
도깨비 방망이(うちでのこづち)	50

아이템2	가격
엘릭서(エリクサー)	50000
에테르(エーテル)	1500
성수(せいすい)	150
거인의 약(きょじんのくすり)	110
힘의 약(ちからのくすり)	110
스피드 드링크(スピードドリンク)	110
프로테스 드링크(プロテスドリンク)	110
영웅의 약(えいゆうのくすり)	110

무기1	가격
프레임 턴(フレイムタン)	10000
아이스 브랜드(アイスブランド)	11000
대지의 햄머(だいちのハンマー)	12800
모닝스타(モーニングスター)	7800
마봉의 활(まふうじのゆみや)	10000
키쿠이치몬지(きくいちもんじ)	14800
팔티잔(パルチザン)	10200

무기2	가격
풍마수리검(ふうましゅりけん)	25000
수리검(しゅりけん)	2500
트윈랜서(ツインランサー)	10800
화둔의 술(かどんのじゅつ)	200
수둔의 술(すいどんのじゅつ)	200
뇌신의 술(らいじんのじゅつ)	200

방어1	가격
크리스탈 방패(クリスタルのたて)	9000
크리스탈 헬름(クリスタルヘルム)	10000
흑두건(くろずきん)	6500
서클렛(サークレット)	4500

방어1	가격
크리스탈 메일(クリスタルメイル)	12000
흑장속(くろしょうぞく)	9000
흑의 로브(くろのローブ)	8000
백의 로브(しろのローブ)	8000

방어2	가격
엘메스의 구두(エルメスのくつ)	50000
천사의 반지(てんしのゆびわ)	50000
불꽃의 반지(ほのおのゆびわ)	50000
산호의 반지(さんごのゆびわ)	50000
라미아의 티알라(ラミアのティアラ)	2500
천사의 백의(てんしのはくい)	3000

마법1	가격
미니멈(ミニマム)	300
토드(トード)	300
스피드(スピード)	300
레비테트(レビテト)	300
텔레포(テレポ)	600
초코보(チョコボ)	300

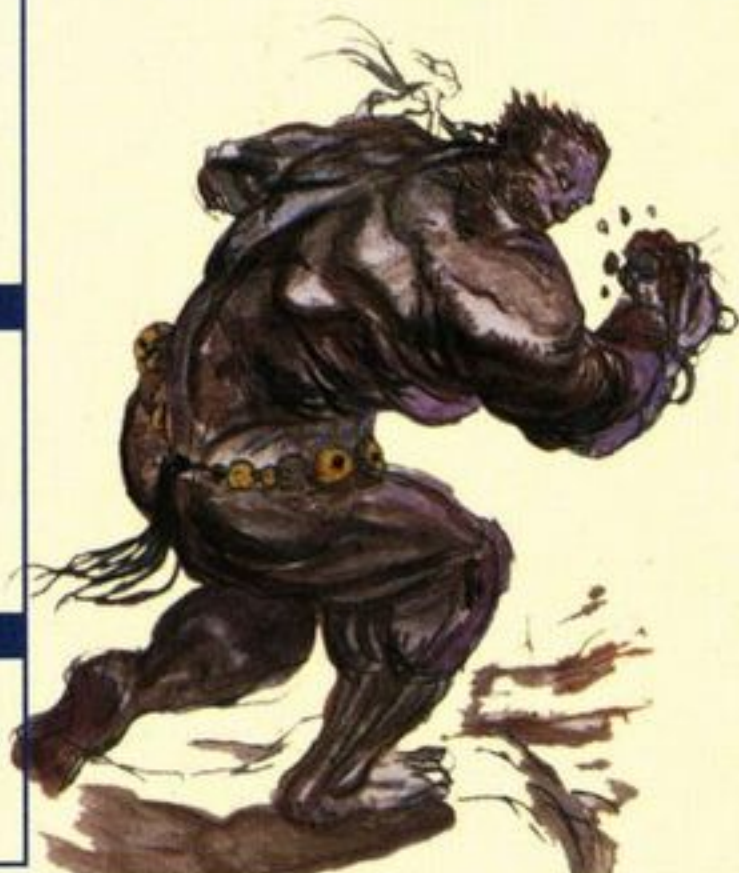
마법1	가격
실프(シルフ)	350
레모라(レモラ)	250

마법2	가격
어레이즈(アレイズ)	10000
디스펠(ディスペル)	10000
데스(デス)	10000
어스필(アスピル)	10000
퀵(クイック)	10000
데존(デジョン)	10000

PlayStation

스토리 공략

제 1 세계

W E N S 180° 90° 0° 90° 180° 90° 45° 0° 45° 90°

1. 타이쿤의 운석
2. 해적의 아지트로 가는 동굴
3. 해적 아지트
4. 바람의 신전
5. 톨 마을
6. 트루나 운하
7. 배의 묘지
8. 카웬 마을
9. 북쪽산
10. 월스 마을
11. 월스성
12. 월스의 탑
13. 타이쿤성
14. 칼낙 마을
15. 화력선
16. 칼낙성
17. 고대도서관
18. 자쿨 마을
19. 자쿨의 동굴
20. 크레센트 마을
21. 이스트리 마을
22. 릭스 마을
23. 페허의 마을, 곤
24. 유사의 사막
25. 캐터팔트
26. 롱카 유적

깨지는 크리스탈

[타이쿤 성]

레나 : 아버지! 꼭 가셔야 하나요?

타이쿤 : 레나! 너는 성을 지켜야 한다. 따라오면 안돼!

레나 : 하지만···.

타이쿤 : 바람의 상태가 이상해···. 바람의 신전에 있는 크리스탈을 살펴야겠다.

바람의 크리스탈을 걱정하는 타이쿤 왕

레나 : 네···. 저도 느끼고 있어요. 하지만 혼자서는···.

타이쿤 : 걱정하지 마라.

파리스 : 바람이··· 멈췄다···.

개러프 : 바람이 멈췄어! 서둘러야 돼!!

레나 : 바람이··· 멈췄어···. 아버지에게 무슨 일이!?

타이쿤 : 아니!?

아버지를 걱정하는 레나

타이쿤에 운석 낙하

바츠는 거대한 운석에 들어간 다음, 숲에 도달하면 고블린으로부터 레나를 구하게 된다. 고블린은 공격 한번으로 처리할 수 있다. 이후 수수께끼의 남자 개러프와 만난다. 운석을 나온 다음, 스타트 지점에서 북쪽에 있는 데스 밸리를 지나가면 다시 한번

타이쿤에 떨어진 운석

고블린과 전투. 레나와 개러프가 동료로 들어온다.

고블린과의 첫 전투

바츠 : 보코, 여기서 기다려.

바츠 : 괜찮아?

레나 : 네···. 고마워요. 저는 레나에요. 당신은···?

바츠 : 난···(이후 이름 입력). 내 이름은 바츠(バッツ). 초보코와 함께 여기저기

여행을 하고 있어….

레나 : 바츠…. 이것이 갑자기 하늘에서 떨어지고… 폭풍에 휘말려서 정신을 잃었어요.

바츠 : 운석인가?

레나 : 운석…? 바람이 멈춘 것도 운석과 어떤 관계가…? 정말 고맙습니다. 사례를 해드리고 싶지만 급한 일이 있어서….

바츠 : 어이, 잠깐 기다려봐….

레나 : 이상한 소리가 안들려요?

바츠 : 어?

???? : 우…, 도와줘….

바츠 : 저쪽이다!

레나 : 괜찮으세요?

아저씨 : 여기는 어디지…? 머리를 다친 것 같아…. 어라…. 왜그러지…? 생각이 안나…. 아무 것도 생각이 안나!!

바츠 : 머리를 다쳐서… 혹시 기억상실…?

아저씨 : 그래, 내 이름은 개러프야!

레나 : 그 외에는?

개러프 : 안돼…, 이름 이외에는 생각이 안나….

레나 :정말, 미안해요. 전 급한 일이 있어서….

바츠 : 어디에 가려고?

레나 : 바람의 신전…

개러프 : 바람의 신전!! 나도 그 곳에 가야겠다는 생각이 든다. 나도 간다!

레나 : 하지만….

개러프 : 꼭 가야돼. 데려다 줘!!

레나 : 바츠… 당신은?

바츠 : 난 여행을 계속 해야지.

레나 : 바츠… 정말 고마웠어요! 안녕….

개러프 : 안녕이다!

바츠 : 보코, 가자!

[초코보가 갑자기 멈춘다]

바츠 : 아아…, 보코! 갑자기 멈추면 어떡해? 뭐야, 그 눈은!

보코 : 쿠엑! 쿠엑쿠엑!

레나와 개러프를 걱정하는 보코

바츠 : …할아버지에 여자아이라. 게다가 이 주위에는 고블린이 많고… 알았어, 보코.

[레나와 개러프의 비명 소리가 들린다]

레나 : 꺄아!

개러프 : 우왓!

바츠 : 보코, 가자!

보코 : 쿠엑!!

[고블린을 처리하면]

레나 : 우웃….

바츠 : 여어!

레나 : 바츠!! 정말 고맙습니다.

바츠 : 아니야, 괜찮아.

레나 : 운석이 떨어졌을 때의 충격으로 여기저기서 산사태와 지진이 일어나고 있어요. 이 앞에 있는 툴(トゥール) 마을로 가는 길도 막혀 버리고…. 빨리 바람의 신전으로 가야….

개러프 : 우…. 바람의 신전에… 빨리 가야만….

바츠 : 이 아저씨도 바람의 신전인가…. 그래, 나도 간다.

레나 : 어? 정말!!

바츠 : 아버지의 유언이었어. 세계를 여행하며 구석구석 살펴보라는…. 게다가 바람이 부르고 있잖아.

개러프 : 그렇게 말해도 실은 이 애에게 반한 거 아냐?

바츠 : 아저씨, 일어나 있었어요?

개러프 : 당연하지! 하지만 길이 막혀 버렸어….

바츠 : …….

레나 : ……. 그래도 가야돼!

개러프 : 그래.

바츠 : 좋아! 가보자!!

바람의 신전에 가봐야 한다는 레나

해적 아지트

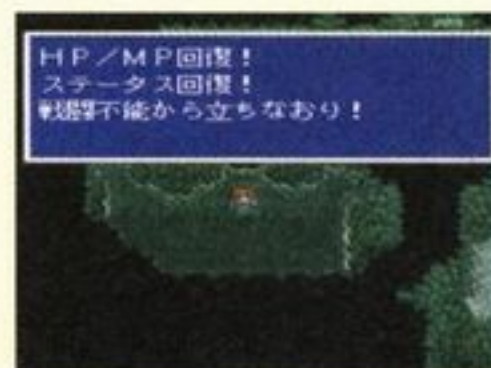
먼저 해적 아지트로 이어지는 동굴을 지나야 한다. 3층밖에 되지 않는 간단한 구조로 이루어져 있다. 가장 처음 목적지인 바람의 신전을 가기 위해서는 반드시 지나야 하는 곳. 동굴을 벗어나면 해적 아지트에 도착한다. 해적선을 움직이려고 하면 파리스가 나타나 모두 붙잡히고 감옥에 갇히게 된다. 이벤트가 끝난 후에는 파리스도 동료가 된다.

이곳이 해적 아지트로 통하는 동굴

입수 아이템	갯수
가죽 모자(かわのぼうし)	1

레나 : 이런 곳에 동굴이….

바츠 : 아까 그 지진으로 생긴 거야. 보코, 여기는 위험해. 넌 여기서 기다려.

보코 : 쿠엑! (안으로 들어가면 HP와 MP를 회복시켜주는 온천이 있다.)

HP와 MP를 회복시켜주는 온천

이것을 눌러야 저 안으로 들어간다

[바다를 볼 수 있는 동굴로 잠시 나가면]

바츠 : 저 배는…? 바람도 없는데 어떻게 움직이는 거지…? 여기가 해적의 아지트…라면, 아까 그 배는 해적선?

레나 : 태워달라고 하면 안될까?

바츠 : 상대는 해적이라고.

개러프 : 그럼 살짝 빌리자고!

바츠 : 아저씨, 의외로 대담하네요.

바람없이도 움직이는 신기술의 배

[배 뒤편에 있는 조타수를 움직이려 하면]

바츠 : 좋아, 출발이다!!

개러프 : 바츠… 왜 그래?

바츠 : 안돼, 움직이지 않아. 어떻게 된 거지?

파리스 : 무슨 짓이야! 내 배를 훔치려 하다니, 아주 대담한 녀석이군!

레나 : 저는 타이쿤의 공주 레나에요. 멋대로 배를 이용하려 한 것은 사과드립니다.

바츠 : 공주….

가리프 : …님!?

레나 : 부탁입니다! 배를 빌려주세요! 바람의 신전에 가야 되요. 아버지가 위험해요!

파리스 : 헤에~, 타이쿤의 공주님이라고, 이거 좋은 돈벌이군!

바츠 : 그만둬!

레나 : 부탁입니다!

파리스 : 그 펜던트는…. 이 녀석들을 감옥에 가둬라.

해적 : 헤이!!

[감옥에 갇힌 3인]

개러프 : 도대체 누구야! 해적의 배를 훔치자고 한 녀석이!

바츠 : 아저씨가 그랬잖아요!

개러프 : 억…. 머리가 아퍼! 기억상실이야!

바츠 : 참 편리한 기억상실이군요. 하지만 놀랐어…. 레나가 타이쿤의 공주라니….

편리한 기억 상실의 소유자

PlayStation

레나 : 미안…. 숨길 생각은 없었어….
바츠 : 하지만, 왜 혼자서 바람의 신전에?
레나 : 아버지가 바람의 신전에 계셔. 바람이 멈춰서…. 뭔가 좋지 않은 일이 일어나려고 해…. 그래서 혼자서 성을 빠져나왔는데 하늘에서 운석이….

[한편 파리스의 방에서는]
파리스 : 왜 저 타이쿤의 공주가 나와 같은 펜던트를…. 바람의 신전에 아버지가 있다고 했지….

왜 같은 펜던트를 갖고 있는 것일까?

[다시 해적선 위]
해적들 : 두목, 이 놈들을 어떻게 하죠?
파리스 : 풀어줘라! 빨리 안 할래!
레나 : 왜…?
파리스 : 도와주려고 그런다. 멋지잖아! 자, 출발이다. 바람의 신전으로 가자!
레나 : 그런데, 바람이 불지 않는데 어떻게 배를 움직이는 거죠?
파리스 : 알고 싶어? 실드라! 인사해라!! 하하하!! 어때! 난 이녀석과 함께 컸어. 형제같은 거지! 좋아, 출발이다!

바람의 신전

바람의 신전은 바람의 크리스탈을 보호하고 있는 해안 부근의 신전. 1층 왼쪽 방에서는 타이쿤 왕에 대한 정보를 얻을 수 있으며 회복도 할 수 있다. 3층에서는 윙 랩터와 싸우게 된다. 5층으로 가서 이벤트를 거치면 바람의 크리스탈에 해당하는 직업을 얻을 수 있다.

해안 부근에 위치한 바람의 신전

대신 : 레나 공주님!
레나 : 도대체 무슨 일이죠?
대신 : 갑자기 바람이 멈추고…. 몬스터들이 신전에 들어왔습니다!
레나 : 아버님은!?
대신 : 타이쿤 폐하는 꼭대기 층으로 올라가셨습니다만…, 돌아오시지 않습니다.
신하 : 무슨 일이 벌어진 것이 틀림없어요!
파리스 : 그 크리스탈이 있는 꼭대기로 갑시다!
레나 : 파리스… 네!

꼭대기에 타이쿤 왕이 있다고 한다

윙랩터
LV : 1 HP : 250
특수 / 마법 : 손톱, 블레스 윙
약점 : 없음
대응 방안 : 윙 랩터는 날개를 접었을 때 공격하면 반드시 손톱으로 반격을 가해온다. 따라서 윙 랩터가 날개를 펼친 상태라면 검으로 공격하고, 날개를 접어서 방어 형태를 취하면 방어나 회복으로 기다리자.

바람의 신전에서 등장하는 보스, 윙 랩터

날개를 접었을 때에는 방어나 회복을…

[크리스탈이 있는 최상층]
레나 : 크리스탈이!
바츠 : 부서졌어!!

불의 마음 「용기」
물의 마음 「봉사」
흙의 마음 「희망」
바람의 마음 「탐구」

바츠 : 이건?
파리스 : 무슨 일이지?
개러프 : 왠지 따뜻해.
레나 : 크리스탈의… 마음…?

[환영으로 나타나는 타이쿤 왕]
타이쿤 : …레나…!!
레나 : 아버지!!
파리스 : !?
타이쿤 : 잘 들어라. 너희들은 선택받은 4명의 전사…. 4개의 마음이 깃든 자들이다.
레나 : 아버지! 무슨 말씀이죠?
타이쿤 : 바람의 크리스탈은 부서졌다. 그리고 나머지 3개의 크리스탈도 깨어지려고 한다. 너희들은 그것을 지켜야 한다. 사악한 마음이 되살아나려 한다…. 모든 것을 어둠으로 바꾸는 자….
레나 : 아버지!!
타이쿤 : 가라! 4명의 전사들이여. 크리스탈을 지켜야 한다…
레나 : 아버지!!! 이것은?
바츠 : 크리스탈의 조각?
???? : 크리스탈의 조각…. 그리고, 그 곳에 깃든 옛 용사들의 힘…. 나이트, 몽크, 청마법사, 도둑, 흑마법사, 백마법사.
바츠 : 크리스탈의 조각…. 우리에게 힘을 빌려주는 것인가…?
개러프 : 어쨌든, 여기에서 나가자.
파리스 : 레나….

부서진 크리스탈

드디어 놀고먹는 백수에서 직업을 가진 인텔리가 된다!

레나 : 분명 제단 뒤에 밖으로 나가는 곳이 있을 거에요….

툴 마을(トゥールの村)

트루나 운하를 건너기 위해서는 열쇠가 필요하다. 그 열쇠는 조크가 갖고 있으며, 이 마을의 목적도 열쇠를 얻는 것이다. 마을 안쪽에 있는 조크의 집에 들어가야 모험을 계속 이어 나갈 수 있다. 이 곳에서는 상점이 있으므로 무기및 아이템을 구입하여 장비해 둘 것. 그리고 게임 시스템을 잘 모르겠다는 사람은 마을 좌측 하단에 있는 초심자의 관에 가볼 것. 시스템에 대한 전반적인 지식은 물론 아이템도 얻을 수 있다(전부 일어다). 마을 밖으로 나가려 하면 파리스는 해적들과 헤어지게 된다.

여기가 툴 마을

[조크의 집]
레나 : 분명 조크의 집이 여기일텐데….
바츠 : 아는 사람이야?
레나 : 응, 트루나 운하의 문을 만든 사람이야.
조크 : 오, 레나님!
레나 : 조크!
조크 : 오랜만입니다.
레나 : 조크…. 부탁이 있어요. 월스 마을에 가기 위해 트루나(トルナ) 운하를 지나고 싶어요.
조크 : 하지만 바람의 크리스탈이 없는 지금, 그곳은 몬스터 소굴입니다. 위험해요! 게다가…, 운하의 열쇠를 잃어버렸어요. 레나님! 일단 오늘은 이 집에서 쉬고 가세요.

열쇠가 없다고 거짓말을 하는 조크

[한밤중에 깨어난 바츠의 회상]
바츠 : 크리스탈이라…. 그러고 보니 옛날….
도르간 : 크리스탈을 지켜야 돼…. 나에게 무슨 일이 생겨도 바츠에게는 크리스탈에 대해서는 말하지 말아줘…. 저 아이에게는…. 걱정을 주고 싶지 않아….
스테라 : 여보, 그런 말씀하지 마세요.

부모님을 회상하는 바츠

[일행의 방안에 들어온 조크]
레나 : …… 아버지…. 크리스탈은 꼭 지키겠어요.
조크 : 왜 그래?
바츠 : 아니오. 돌아가신 아버지와 어머니 생각이 나서요….
조크 : 이것을 사용해라.
바츠 : 이것은?
조크 : 운하의 열쇠야. 이것으로 문을 열면 월스까지 갈 수 있어. 레나님이 걱정되어서 숨겨놓았지. 부탁이야! 레나님을 지켜 줘!!

[마을 밖으로 나가려 할때]
해적 : 두목, 기다려요!
파리스 : 너희들은 가지 않는다!
해적 : 두목! 왜요!? 우리들은 두목과 함께 하고 싶어요!!
파리스 : 안된다.
해적 : 두목!
파리스 : 긴 여행이 될거야…. 너희는 내가 없는 동안, 아지트를 지켜라.
해적 : 두목!
파리스 : 부탁한다….
해적 : 두목…. 알겠습니다! 조심하십시오!

해적들을 떼어놓는 파리스

[배 위]
바츠 : 레나, 왜 그래?
레나 : 바람의 크리스탈은 깨졌어…. 지금은 바람의 힘이 약해졌을 뿐…. 하지만 곧 바람은 완전히 없어질 거야. 그리고 몇 년 있으면 하늘은 오염되고 새들은 날아다닐 장소를 잃게 될 거야. 아버지는 다른 3개의 크리스탈을 지키라고 하셨어.
바츠 : 3개의 크리스탈…?
레나 : 물, 불, 흙의 3개의 크리스탈.
바츠 : 설마 그것들이 깨진다면…?
레나 : 얼마 동안은 아무일도 없을 거야…. 하지만 대지는 썩고, 물은 오염되어 흐름을 멈추고, 불의 힘도 없어져서 얼어붙을 거야…. 사람이 살 수 없는 세계가 되지….
개러프 : 크리스탈은 지켜야 돼!
바츠 : 기억이 돌아왔어요?
개러프 : 아니, 하지만 지켜야 돼!!
파리스 : 나도 간다. 레나의 아버지를 찾아 물어 볼 것이 있어.
바츠 : 어둠에 휩싸여 사라져버린 타이쿤 왕을?
파리스 : 살아있을 거야! 레나 아버지는 죽지 않아!
레나 : 바츠…, 함께 가줄래요…?
바츠 : 난 단지 여행을 하고 있을 뿐이야…. 하지만 이것을 보고 있으면….
레나 : 크리스탈 조각….
바츠 : 이 세계를 지키기 위해 힘을 빌려주고 있는 바람의 마음…. 가자! 크리스탈을 지키기 위해.
개러프 : 좋아! 가자고!

나머지 세개의 크리스탈을 지켜야 한다는 레나

트루나(トルナ) 운하

트루나 운하는 대륙의 동서를 연결하는 운하이다. 입구에는 거대한 문이 가로막고 있다. 조크에게 받은 운하의 열쇠를 이용하여 문을 열고 들어가면 몬스터와의 전투가 이어진다. 운하를 지나 강물이 소용돌이치는 곳에 도달하면 카라보스와 전투를 벌인다.

몬스터의 소굴, 트루나 운하

[소용돌이 속으로 들어가면]
바츠 : 저건 뭐지?
레나 : 설마… 운하에 봉인되었던 몬스터?
파리스 : 키가 움직이지 않아.
개러프 : 빨려 들어간다!
파리스 : 실드라, 왜 그래!?
바츠 : 뭔가가 온다!

소용돌이로 빨려 들어가는 배

카라보스
LV : 5 HP : 650
특수 / 마법 : 촉수, 테일 스크류
약점 : 번개
대응 방안 : 주인공들이 테일 스크류 공격을 받으면 HP가 많이 없어지므로 바로 회복하자. 선더 공격이 유효하지만 흑마도사가 촉수 공격을 받으면 거의 빈사 상태로 빠지기 때문에 이를 방어할 목적으로 2명 정도는 나이트로 직업을 바꿀 것.

카라보스에게는 선더가 유효 적절

[전투 종료후 카라보스는 물귀신처럼 실드라를 끌고 들어간다]
파리스 : 실드라!
바츠 : 아직 살아 있어! 실드라를 끌고 가려해!
파리스 : 실드라! 놔! 놓으라고!! 실드라!!!

[그날 밤…]
바츠 : 파리스는….
개러프 : 흠. 지금은 놔두는 게 좋을 거야…. 이 배는 흘러가고 있군….
레나 : 파리스…. 실드라는 분명 살아 있을 거야….

배의 묘지(船の墓場)

난파된 선의 잔해들이 모여서 만들어진 문자 그대로 배의 묘지. 수중으로 들어가거나 바위와 배의 잔해물을 뛰어 넘어가서 육지까지 도착해야 한다. 도중에 세계지도를 얻을 수 있다.

배의 묘지에 도착한 일행

바츠 : 이곳은?
파리스 : 배의 무덤….
레나 : 표류하던 배가 모여든 언데드의 소굴….
개러프 : 어쨌든 이곳을 탈출하자고.

[쉬는 장소에 도착하면]
바츠 : 모두 젖었군.
레나 : 여기는 안전할 것 같아요. 모두 쉬었다 가죠. 옷을 말려야지. 보면 안돼!
바츠 : 자! 말리자고.
파리스 : 나! 나는 괜찮아.
개러프 : 무슨 말이야? 감기 걸린단 말이야!
파리스 : 하지마! 하지마!
바츠, 개러프 : 앗!!!
바츠 : 레나! 이녀석….
개러프 : 여자였어!
파리스 : 그러면 안되나?
레나 : 하지만 왜?
파리스 : 나는 어려서부터 해적에게 키워졌어….
바츠 : 그래서 남자 행색을?
파리스 : 여자 해적이라면 바보 취급당하니까….

개러프 : 흠, 분명 남자치곤 너무 아름답다고 생각했어.
파리스 : 그러나! 여자라고 무시하지 마!
바츠 : 아, 그래….
파리스 : 좋아! 자자.

[잠을 자고 나면]

파리스 : 아, 잘 잤다…. 좋아, 가자!! 뭘 하고 있는 거야, 가자!
개러프 : 역시 파리스는 남자인거 같아….
바츠 : 어느쪽이라도 상관없어. 파리스는 파리스다!
레나 : 응!

남장여자 파리스

이 곳에서 세계지도를 얻는다

[육지에 도착하면]

바츠 : 이상한 느낌이 드는군….
스텔라 : 바츠…. 이쪽으로 와….
바츠 : 어머니….
타이쿤 왕 : 이쪽으로 오거라….
레나 : 아버지!
파리스 : 레나!? 윽….
여자아이 : 할아버지, 이쪽으로 와요….
개러프 : 누구지…? 생각이 안나….
세이렌 : 생명을 빨아들여라…. 그리고 우리의 동료가 되는 거야.
개러프 : 넌, 누구냐!
세이렌 : 호…. 내 주문에 걸리지 않다니…. 나는 세이렌. 3명의 목숨은 접수했다. 방해만 안한다면 너는 살려주지.
개러프 : 그럴 순 없어!
세이렌 : 왜 3명을 지켜주려고 하지?
개러프 : 나의… 동료니까! 현혹되지마! 모두 눈을 떠!

말 그대로 눈을 뜬 3인

세이렌

LV : 2 HP : 900
특수 / 마법 : 사이레스, 슬리플, 슬로우, 프로테스, 안개
약점 : 케알계 마법, 화염계 마법(모두 세이렌이 언데드 상태일 때)

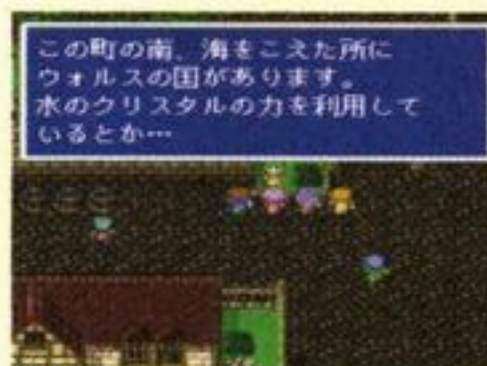
대응 방안 : 노멀 상태라면 나이트나 몽크로 직접 데미지를 줄 수 있다. 마법은 적이 언데드로 변신하기 전까지는 사용하지 않는 것이 효율적. 언데드로 변신하면 케알과 화이어의 마법을 중심으로 공격할 것.

언데드로 변하면 케알이나 화이어로 공격하자

카웬 마을(カーウェンの町)

배의 묘지에서 도망친 바츠 일행이 휴식할 수 있는 마을. 항구는 있지만 바람이 멈췄기 때문에 현재 배는 출항하지 못한다. 사람들에게는 월스 왕국과 북쪽 산에 있는 비룡에 대해서 정보를 얻을 수 있다. 그리고 무기나 방어구, 마법 등도 구입할 수 있으므로 정비를 해 둘 것.

[술집 계단 밑 아가씨와의 대화]

아가씨 : 이 마을 남쪽, 바다를 건너면 월스라는 나라가 있어요. 물의 크리스탈을 이용한다고….
레나 : 멈추게 만들어야 돼! 월스로 가는 방법은요?
아가씨 : 이전에는 배가 다녔지만, 바람이 약해져서 배로는….
개러프 : 실드라도 없으니…. 파리스….미안.
레나 : 바츠, 뭔가 좋은 방법은 없어?
바츠 : 바람이 없다면 바다는 안돼…. 바다가 안된다면….

월스에 대한 정보를 얻는다

[술집 앞 아가씨와의 대화]

아줌마 : 우리 남편이 북쪽 산에 용이 날고 있는 걸 봤다고 말했어. 하지만 아무도 믿지 않아서 술집 2층에서 틀어박혀 있지.

[술집 2층]

아저씨 : 정말로 봤어. 용이 북쪽 산으로 날아가는 것을!
바츠 : 어떤 용이었어요!?
아저씨 : 갑옷같은 것을 장비하고 있더군….
레나 : 혹시 아버지의 비룡이 북쪽 산에?
파리스 : 왜 그래?
레나 : 북쪽의 산에는 비룡초라는 풀이 피어 있어. 비룡의 상처는 그 풀로 밖에는 치료할 수 없거든. 혹시 비룡은 상처를 입고….
개러프 : 바다가 안된다면…. 하늘이다!!
레나 : 비룡이라면 월스에 갈 수 있어.
개러프 : 잘됐어. 북쪽 산으로 가자!

용을 타면 월스로 갈 수 있다는 생각에 북쪽 산으로 간다

북쪽산(北の山)

세계에서 한마리밖에 없는 비룡을 찾기 위해 가는 곳, 북쪽 산. 산허리 부근에서 마기사와 전투에 들어간다. 정상에서는 비룡과 만나게 되며, 비룡을 타고서 월스 왕국으로 이동할 수 있다.

북쪽산 입구

보라색 독초에 닿으면 독에 걸리므로 조심할 것

[마기사와 폴처와의 전투 전]

레나 : 아버지의 투구! (그러나 독에 걸리는 레나!)
마기사 : 우후훗, 비룡을 쫓아서 왔는데 대단한 것이 걸렸군.
바츠 : 비룡을?
마기사 : 비룡의 뿔은 매우 비싸게 팔리니까! 그리고 타이쿤의 공주! 좋은 선물이 되겠어, 히히…!
파리스 : 그만둬!
바츠 : 파리스!
마기사 : 떨어졌군! 히히…. 아니!
바츠 : 레나! 정신차려.
마기사 : 제길 이렇게 되면 4명을 한꺼번에 처리해주지!

마기사 & 폴처

LV : 8, 8 HP : 650, 850
약점 : 없음

대응 방안 : 마기사의 마법 공격은 위력이 있으므로 공격을 받으면 바로 회복할 것. 폴처에게는 어떤 마법이라도 유효하다. 빨리 마기사를 처리하고 싶다면 모두 몽크로 잡을 바꾼 후 공격을 가하면 폴처가 오기 전에 쓰러뜨릴 수도 있다.

남편이 오기 전에 어서!

근육질의 남편 등장!

[비룡과의 만남]

레나 : 비룡!

파리스 : 대단한 상처군….

레나 : 비룡…. 지금 치료해 줄께.

파리스 : 레나! 뭐하는거야!

레나 : 괜찮아. 오지마! 비룡초로 치료해 주면…. 이 비룡초를 이 아이에게… 빨리. 건강해야돼….

개러프 : 정말 엉뚱한 짓을…. (비룡이 레나의 독을 치료해 준다)

레나 : 비룡…. 고마워.

개러프 : 건강해 졌군. 자, 가자!!

바츠 : 난 높은 데는 싫어. 고소공포증이 있단 말야!! 뭐가 이상해!

개러프 : 그래. 그래. 어서 타.

비룡을 타고 월스성으로

월스성(ウォルスの城)

월스왕과 만나는 것이 목적이다. 성은 매우 넓고 아이템도 다양하다. 배수탑에서는 소환마법 시바를 얻을 수 있다. 월스왕과 이야기가 끝나면 하늘에서 두번째 운석이 떨어진다. 그리고 조사하기 위해 성을 떠난 월스왕을 쫓아서 월스의 탑으로 가자.

[월스 국왕과의 만남]

월스왕 : 레나 공주님 아니십니까?

레나 : 월스 국왕님, 오랜만입니다. 부탁이 있습니다. 지금 당장 물의 크리스탈의 힘을 증폭하는 것을 중지해 주세요.

월스왕 : 하하…. 이거 놀랍군요. 그럴 수는 없습니다. 크리스탈 덕분에 편안하게 살고 있답니다.

두번째로 떨어지는 운석

레나 : 그러나 이대로는 크리스탈이 부서져 버려요.

월스왕 : 흐음… 바람의 크리스탈에 대해서는 들었습니다…. 하지만 월스에 있는 물의 크리스탈도 똑같이 부서진다고는 할 수 없습니다. 게다가 백성들이 더욱 반대할 겁니다.

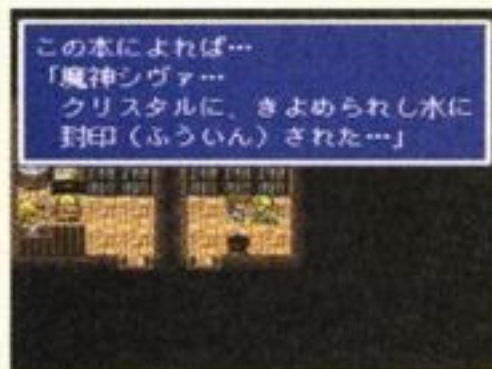
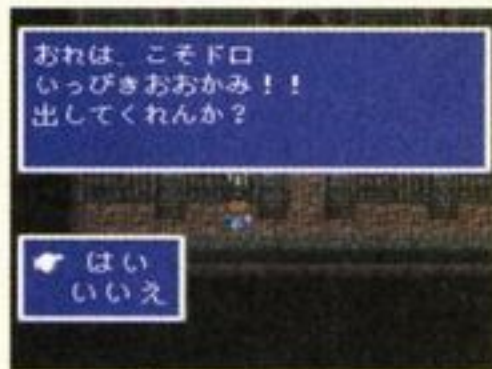
바츠 : 지금 이런 말을 하고 있을 여유가…. 뭐지!?

[운석이 떨어지면]

병사 : 큰일입니다. 운석이 월스의 탑 근처에 떨어졌습니다!

월스왕 : 뭐야!! 빨리 병사를 소집하라! 탑으로 향한다.

병사 : 네!

월스왕 : 미안하지만 급한 일이 생겨서. 레나 공주. 그럼 나중에 더 이야기하죠.

맑은 물에 시바가 봉인되었다는 정보를 얻을 수 있다

이 도둑놈을 풀어주면 나중에 후회를…

월스의 탑(ウォルスの塔)

갑자기 운석이 탑 근처에 떨어지고 월스왕은 서둘러서 탑으로 간다. 바츠도 크리스탈을 지키기 위해 왕의 뒤를 쫓는다. 월스의 탑 내에서는 쓰러진 월스왕과 이야기하게 되고 최상층에서 가루라와 전투를 벌인다. 전투 종료 후에는 버서커, 마법검사, 시마도사, 소환사, 적마도사 등의 새로운 직업을 입수하게 된다.

새로운 직업을 얻을 수 있는 월스의 탑

[보스 가루라와의 전투전]

전사 : 조종당하고 있군! 크리스탈을 넘겨 줄 수는 없어(그러나 쓰러지는 전사)!!

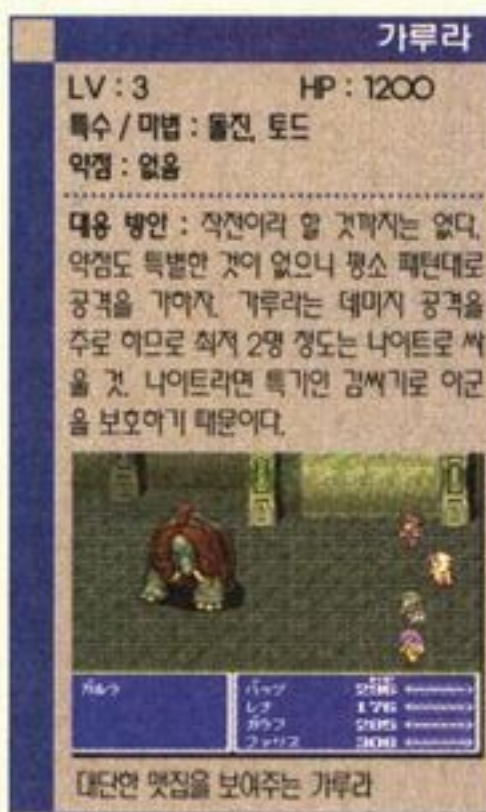
바츠 : 온다!!

가루라

LV : 3　HP : 1200

특수 / 마법 : 돌진, 토드

약점 : 없음

대응 방안 : 작전이라 할 것까지는 없다. 약점도 특별한 것이 없으니 평소 패턴대로 공격을 가하자. 가루라는 데미지 공격을 주로 하므로 최저 2명 정도는 나이트로 싸울 것. 나이트라면 특기인 감싸기로 아군을 보호하기 때문이다.

대단한 맷집을 보여주는 가루라

[가루라와의 전투가 끝나면]

레나 : 크리스탈이!!! 늦어버렸어….

전사 : 욱…. 개러프님!!

개러프 : 나를?

병사 : 개러프님…. 크리스탈을 지키지 못해서 죄송합니….

개러프 : 가르쳐 줘! 나는 도대체 누구냐?

병사 : 물의 크리스탈을… 지켜… 윽.

파리스 : 크리스탈의 조각들이 빛나고 있어….

바츠 : 우리에게 힘을 주려는 것인가?(시마법사, 버서커, 적마법사, 소환사, 마법검사를 얻는다)

파리스 : 탑이 흔들리고 있어.

바츠 : 우와!!!!

파리스 : 실드라! 살아 있었구나!!

개러프를 알고 있는 전사

[물에 빠진 일행을 구해주는 실드라]

파리스 : 실드라!

레나 : 실드라…. 사력을 다해 우리를 구해 주었구나….

파리스 : 실드라! 죽으면 안돼!

레나 : 실드라… 고마워….

결국 실드라는 사라지고 만다

타이쿤 성(タイクーン城)

레나가 공주로 살고 있는 성. 스토리와는 직접적인 관계는 없지만 초반에 유용한 아이템을 많이 얻을 수 있다. 안쪽에 있는 대신과 대화를 나누면 이벤트가 발생한다.

[타이쿤 성에 돌아온 레나]

대신 : 레나 공주님!

레나 : 걱정끼쳐서 미안합니다.

대신 : 빨리 성으로 돌아오십시오! 몬스터와의 싸움으로 병사들도 거의 없어요. 공주님이 없으면 재건도 불가능합니다!

레나 : 꼭 가야만 해요….

대신 : 그러면 이 나라는 어떻게 됩니까?

레나 : 이 나라뿐만이 아니에요…. 세계 전체에 걸쳐 사건이 일어나고 있어요. …게다가… 아버지도 살아있습니다. 알겠습니다. 이 나라는 우리가 반드시 지키겠습니다! 반드시 아버지를 모시고 오겠습니다. 그때까지 모두 힘내주세요.

대신 : 오늘밤은 이 성에서 주무시고….

레나 : 네.

대신은 성에 남아 달라고 부탁하지만…

[밤중에 창밖으로 나온 레나와 파리스]

레나 : 파리스?

파리스 : 응, 레나인가?

PlayStation

레나 : 언니….
파리스 : !?
레나 : 언니지?
파리스 : 무슨 말이야! 내가… 그럴리 없잖아!
레나 : 하지만….
파리스 : 해적인 내가 정말 공주일리가 없지…. 농담하지마!
레나 : 하지만…. 당신의 그 펜던트는….

파리스를 언니라고 생각하는 레나

월스의 운석

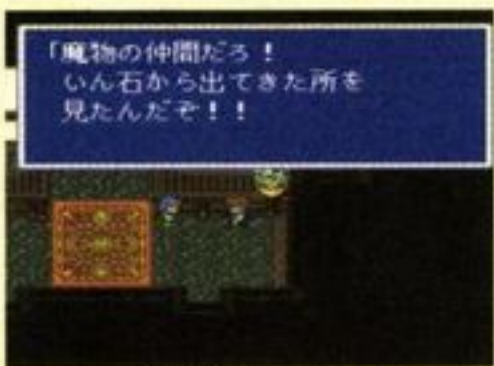
월스의 운석 내부로 들어가면 워프존이 있어 칼낙의 운석으로 이동할 수 있다. 북서쪽으로 이동한 다음 남쪽으로 내려오면 칼낙이다.

레나 : 바츠!
개러프 : 워프한 건가?
레나 : 뒤를 쫓아가죠.
개러프 : 여기는…. 기억이…. 탑에 있던 병사도 나를 알고 있었어…. 나는 도대체 누구인가.

칼낙 마을(カルナックの町)

불의 크리스탈의 능력으로 살고 있는 마을. 아이템을 싸게 팔고 있다. 하지만 칼낙 마을의 무기점에서 무기를 사려고 하면 칼낙 병사들이 나타나서 칼낙성 지하 감옥으로 끌고 간다. 즉, 칼낙성에 들어가기 위해서는 이 마을에 반드시 들어와야 한다.

이놈 때문에 결국 잡혀가게 된다

[무기를 구입하려 하면]

꼬마아이 : 이녀석들이다!
바츠 : ????
꼬마아이 : 몬스터들이야! 운석에서 나오는 것을 봤어!!

칼낙성 지하 감옥

지하 감옥에서 시드와 만난다. 이벤트를 거치면 화력선으로 이동하자.

시드 : 이런, 마지막 남은 화약까지 사용했는데…. 뚫린 곳도 감옥이라니… 호호호호.
자네들! 지금 웃었지!! 뭐, 괜찮아. 나는 시드라고 하네.
레나 : 엣! 시드? 크리스탈의 힘을 증폭시키는 기계를 만든….
시드 : …….
레나 : 죄송해요.
시드 : 아니야. 모두 내 책임이었으니까…. 고대 도서관에서 본 책에 의하면, 먼 옛날의 크리스탈은 지금과는 비교도 안될 정도의 강한 힘을 가지고 있었지. 나는 타이쿤, 월스, 칼낙에 있는 크리스탈을 연구하여 그 힘을 증폭시키는 기계를 만들었다네…. 하지만 그것은 나의 실수였네. 크리스탈은 그 힘을 증폭시키면 깨져 버리고 말지. 모두 내 책임이야.
바츠 : 그런데 왜 이런 곳에?
시드 : 타이쿤과 월스의 크리스탈은 늦었지만 칼낙의 크리스탈만이라도 깨지는 것을 막으려고 했지만…, 기계를 멈추려고 하니 잡아넣더군.
바츠 : 목적이 같군요.
시드 : 자네들도 크리스탈을 지키려고?
바츠 : 이 녀석에게 부탁을 받았지요.
시드 : 아니!? 크리스탈 조각!! 너희들은… 도대체!?

천재 과학자 시드와의 만남

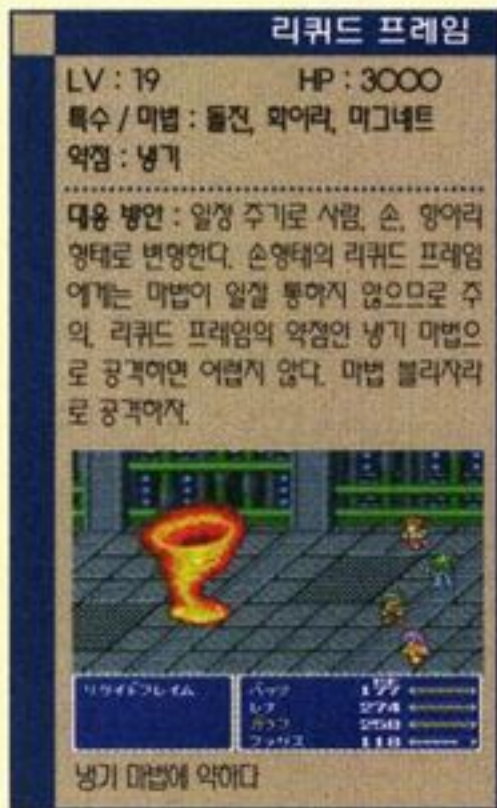
[갑자기 나타나는 대신]

대신 : 큰일입니다! 시드 박사님!!
시드 : 왜 그러는가?
대신 : 역시 박사님이 말씀하신 그대로입니다. 크리스탈에 금이 갔어요.
시드 : 뭐야!
대신 : 먼저 기계는 정지시켰지만 크리스탈의 힘은 계속 증폭되고 있어서….
시드 : 음. 화력선 때문인가?
대신 : 네?
시드 : 아마 화력선이 크리스탈의 힘을 빨아들이고 있을 거야.
대신 : 시드 박사님 제발 도와주세요.
시드 : 이 사람들에게 도와달라고 해봐.
대신 : 네에? 이 녀석들은 운석에서 나온 웨어 울프의 동료인데요.
시드 : 싫다면 나도 안도와줘.
대신 : 아, 알겠습니다.
시드 : 도와줄거지? 그럼 나는 먼저 화력선에 가지. 위험한 장소니 준비를 충분히 하고 오게.

화력선(火力船)

화력선 내의 적은 매우 강하므로 사전에 철저한 준비가 필요하다. 곳곳의 레버를 조종하여 통로를 여는 것이 중요하다. 엔진룸으로 가면 리퀴드 프레임과 전투를 벌인다.

[칼낙 여왕을 만나면]

바츠 : 칼낙 여왕!
여왕 : 나는 어떤 자에게 조종당하고 있었어요. 사악한 마음의 어두움을 원하는 자에게….
크리스탈이 깨지는 것은 기계탓 뿐만은 아닙니다. 자신 스스로 부활하려 하고 있습니다. 부탁합니다. 불의 크리스탈을 지켜 주세요. 뒷편의 파이프로 크리스탈이 있는 장소로 갈 수 있을 거예요.

리퀴드 프레임

LV : 19 HP : 3000
특수 / 마법 : 돌진, 화이라, 마그네트
약점 : 냉기

대응 방안 : 일정 주기로 사람, 손, 항아리 형태로 변형한다. 손형태의 리퀴드 프레임에게는 마법이 일절 통하지 않으므로 주의. 리퀴드 프레임의 약점인 냉기 마법으로 공격하면 어렵지 않다. 마법 블리자라로 공격하자.

냉기 마법에 약하다

[크리스탈 룸]

레나 : 불의 크리스탈….
웨어울프 : 무사했구나. 앗! 너는 개러프!
바츠 : 웨어울프!!
웨어울프 : 난 적이 아니야!!!
바츠 : 뭐라고?
웨어울프 : 개러프, 왜 그래?
개러프 : 나를 아는 건가? 난 아무 것도 생각이 나지 않아…. 도대체 나는 누굴까?

[갑자기 나타난 병사]

웨어울프 : 아니, 뭐하는 거야? 그러면 크리스탈이 깨져!
병사 : 이걸로 3개…. 나머지 하나로 봉인이 풀린다. 하하하!!!

병사의 행동으로 인해 갑자기 사태는 급변한다

바츠 : 안돼. 레버가 고장났다. 원래대로 할 수 없어.
웨어울프 : 개러프! 내가 견디고 있을테니 빨리 도망가라! 마지막 남은 흙의 크리스탈을 지켜라. 자, 가라. 크리스탈이 깨지면 이 곳은 불꽃에 휩싸이게 돼…. 빨리 이 성을 탈출해! 그리고 흙의 크리스탈을 지켜!
바츠 : 웨어울프!
레나 : 도와주죠!!
웨어울프 : 개러프…. 부탁한다….

칼낙성(カルナック城)

불의 크리스탈이 파괴되어서, 칼낙성은 10분 후에 터지게 된다. 화면 아랫쪽의 시간을 잘 보면서 보물상자

를 잘 챙기자. 이곳에 있는 아이템들은 비싸고 좋은 것들이기 때문에 모험을 해서라도 얻어 두는 것이 좋다. 뒤쪽에 맵을 넣었으니 참고 할 것.

[칼낙성 탈출]

파리스 : 불이 꺼져간다.

바츠 : 불의 크리스탈의 힘이 사라졌어.

레나 : 크리스탈이 깨졌군요.

개러프 : 웨어울프는?

바츠 : 아마 불에….

레나 : 모두 서둘러요. 이곳은 불의 크리스탈의 힘으로 세워진 곳이에요. 크리스탈이 깨진 이상 이곳도 폭발할 거예요. 아마 10분도 못 버틸 겁니다.

아이언 크로

LV : 39 HP : 900

특수 / 마법 : 데스 크로

약점 : 없음

대응 방안 : 연발해서 사용하는 데스 크로는 케알라로 회복해야 할 정도로 공격력이 높은 공격이다. 약점이 없는 대신에 모든 마법이 통하므로 총공격을 가할 것.

고대 도서관(古代圖書館)

고대 문명을 간직한 고대 도서관. 중앙 거실에서 미드에 대한 정보를 얻는다. 전설의 불의 제왕 이프리트가 잠자고 있다. 그를 물리친다면 소환수로 얻을 수 있으며, 이를 이용하면 비브로스도 쉽게 처리할 수 있다. 이곳에서 시드의 손자 미드를 만나자.

[주요대화]

학자 1 : 미드가 행방불명이다!!

학자 2 : 미드는 시드의 손자입니다.

학자 3 : 무슨 책을 찾는다며 사라져 버렸어요.

학자 4 : 지하 도서관에는 몬스터들이 득실거리는데….

학자 5 : 이곳의 남쪽에는 자콜(ジャコール)이라는 마을이 있습니다. 그곳 유적에는 특이한 물건이 나온다는군요.

학자 6 : 30년 전 바람의 신전 근처에 나타났던 몬스터를 이곳 지하에 봉인하고 있습니다.

학자 7 : 옛날엔 이프리트가 몬스터들이 들어 있는 책만 골라서 태워줬는데….

학자 8 : 이거 몬스터가 있는 책만 태워야 할텐데…. 어떤 건지 알 수가 없군.

여행자의 책 : 이 특이한 지팡이를 타이쿤의 그 분에게 드리자.

청마법사의 책 : 드디어 배웠다. 레벨 5의 데스!!

이 책을 통해서 에어로, 레벨5 데스를 배울 수 있다

[이프리트를 만나면]

이프리트 : 나는 이프리트. 오랫동안 이 책 속에 봉인되어 있었다. 나의 불을 견딜 수 있는 자만이 나를 불러 낼 자격이 있다.

마법 블리자라에 약하다

[비브로스를 만나기 전]

바츠 : 저 녀석은?

레나 : 미드일까요?

개러프 : 조심해! 이상한 예감이 든다.

비브로스

LV : 24 HP : 3600

특수/ 마법 : 토드, 매직 햄머, 키마이터치

약점 : 화염

대응 방안 : 약점을 노려서 화이라, 소환수인 이프리트, 마법검 화이라로 공격할 것. 또한 아이언 크로에게 얻을 수 있는 청마법 데스 크로를 사용하면 50%의 확률로 성공할 수 있다.

이프리트와 화염에 약한 면모를 보이는 비브로스

[미드와의 만남]

미드 : 앗! 책 읽는데 방해하지 말아요!

바츠 : 너 혹시 지금까지 책을 읽은 거야?

미드 : 무슨 말이야? 뭔가 뒤에서 이상한 소리가 나던데 형님들이었어요?

바츠 : !!!

파리스 : 이상한 녀석이군.

미드 : 자아 돌아가 볼까? 형들도 따라올래요? 저만 아는 비밀통로가 있어요.

책에 푹 빠져 있던 미드

[책서고에서 나온다]

미드 : 굉장한 책을 찾았어요. 모두 와봐요! 자아! 이 방법이라면 크리스탈이 없어도 화력선을 움직일 수 있어요.

미드 : 빨리 시드 할아버지에게 알려야지.

바츠 : 시드!!

미드 : 아니, 우리 할아버지를 아세요? 우리 할아버지는 제일이에요. 연구가 아무리 힘들어도 결코 포기하지 않아요.

파리스 : 그러나… 지금의 시드는….

미드 : 예엣!

파리스 : 질까봐 포기하려고 하는데….

미드 : 예엣!!! 그럴 리가 없어요.

칼낙 마을

술집 2층에 있는 시드와 대화를 나눈다. 이벤트를 거치면 화력선을 움직일 수 있다.

[칼낙의 술집]

바츠 : 시드….

시드 : …….

레나 : 미드 혹시 안왔어요?

파리스 : 시드 정신차려요!

시드 : 나는 이제 끝이야. 내버려둬!!

미드 : 할아버지!!! 할아버지. 엉엉.

시드 : 미드. 아프다. 하지마.

미드 : 할아버지. 바보바보 바보바보 바보. 할아버지는 어떤 일이 있어도 포기하지 않아.

시드 : 미…드….

미드 : 실패를 두려워하지 말라고…. 실패하면 또다시 시도하면 된다고 할아버지가 그러셨잖아요.

시드 : 미…드…야…. 그래. 다시 하면 된다. 미드 알았다!

시드 : 아직 흙의 크리스탈이 있어!

바츠 : 그건 어디에?

시드 : 나도 아직 몰라. 그러나 찾아내고 지켜야 해. 그것을 위해서는….

미드 : 화력선이죠.

시드 : 화력선을 움직이려면 불의 크리스탈이 필요하잖아?

미드 : 할아버지 이것 좀 보세요.

시드 : 오오…. 그렇군. 그런 방법이 있었군…. 그래. 당장 시작하자.

시드여! 회춘하라!

[화력선에 들어가면]

미드 : 형님들 방해가 되요!

시드 : 허허… 미드 녀석. 직선적으로 말하다니. 미안하지만 화력선이 완성될 때까지 선실에서 쉬고 있지 그래!!

[선실로 간 일행]

바츠 : 개러프 왜 그래요?

파리스 : 상태가 이상한데… 왜 그래요?

레나 : 개러프. 괜찮아요?

개러프 : 머리가…. 뭔가 생각날 듯 해. 나는 이 세계의 사람이 아니야. 다른 세계에서 운석을 타고 왔어. 30년 전에 우리들이 봉인시킨 악마의 부활을 막기 위해서.

바츠 : 악마가 부활?

개러프 : 그래. 암흑마도사. 엑스데스!

[30년 전 봉인장면을 회상하는 개러프]

개러프 : 30년 전 나는 운석을 타고 이 세계에 온 적이 있었지. 그 때 우리 세계의 악마 엑스데스를 이 세계의 크리스탈의 힘을 이용해 봉인했어.

레나 : 4개의 크리스탈이 깨지면 엑스데스의 봉인이 풀린다….

개러프 : 그렇다.

바츠 : 개러프.

PlayStation

개러프 : 아직 확실히는 생각이 안나. 엑스데스를 부활시켜서는 안돼!!
바츠 : 개러프!
개러프 : 괜찮···아···.

봉인 장면을 회상하는 개러프

쟈콜 마을(ジャコールの町)

화력선을 타고 남하하면 도착하는 마을. 바다를 건너 갈 수 있는 삼일월도와 이스트리에 대한 정보를 얻을 수 있다.

여기가 자콜의 동굴

[주요대화]
할아버지 : 초승달 섬 지하에는 무엇인가 잠들어 있다는 전설이···. 나의 할아버지에게 들은 이야기라네.
소녀 : 이스트리의 폭포를 아세요? 아주 큰 폭포에요.
소녀 : 동쪽으로 배를 타고 가면 초승달 섬이라는 곳이 있어요.
소녀 : 우리들의 조상은 500년 전에 훌륭한 문화를 가졌었다고 전해지고 있어요.
술집손님 : 북쪽 동굴의 구석의 벽은 타고 올라갈 수 있다고.
술집손님2: 북쪽 동굴에선 해골 스위치가 많이 있는 벽이 있는데 가만히 기다리면 진실이 보일 거야.

쟈콜의 동굴 (ジャゴールの洞窟)

쟈콜 마을에서 북쪽으로 이동하면 쟈콜의 동굴이 보인다. 여기에서는 보물 상자를 뒤져서 아이템을 얻는 데 주력할 것. 현시점에서 가장 안쪽에는 아무 것도 없다.

크레센트 마을 (クレセントの町)

크레센트는 초승달 섬도 에 있는 마을이다. 이 곳에 들어서면 지진으로 화력선이 가라앉는다. 그리고 새로운 교통 수단인 흑초코보에 대한 정보를 들을 수 있다. 흑초코보를 얻으면 동시에 음유시인과 사냥꾼을 입수한다.

지진이 자주 일어나는 크레센트 마을

지진때문에 가라앉는 화력선

[주요 대화]
마을사람 : 난 흑초코보를 봤다구. 빨라서 잡지는 못했지만.
술집손님 : 흑초코보는 숲에서 태어나 숲에서 사는 동물···. 한 번 난다면 숲에서만 내릴 수 있어. 아마 지금쯤 멸종되었을거야.
할아버지 : 서쪽 대륙에 고대문명 롱카(ロンカ)의 유적이 있어. 거기서 나오는 유물들은 이곳에서 나오는 유물들과 같더군.
음유시인 : 긴 여행으로 지쳤나요? 제가 노래를 하나 선물해 드리죠. 전투중 부른다면 점점 체력이 올라갈 거에요(체력의 노래 입수).

[크레센토의 숲]
개러프 : 으응? 뭐지? 초코보인가?
파리스 : 약간 다른데?
바츠 : 내가 한번 잡아보지.

희귀 변태 동물 흑 초코보

[흑초코보를 잡는다]
바츠 : 이것은 흑초코보다!
레나 : 멸종된 줄 알았는데.
바츠 : 자아! 날아봐라.
개러프 : 안되는가 본데?
파리스 : 이놈!
흑초코보 : 쿠엑(크리스탈 조각 2개가 나온다)!!
레나 : 앗. 크리스탈 조각.
파리스 : 칼낙의 폭발시 날아간 조각들이군.
바츠 : 이런 걸 삼켰으니 날지 못하는 거지.

[음유시인과 사냥꾼의 직업을 얻는다]
바츠 : 이 크리스탈들은 약간 더럽군.
개러프 : 자아! 이번엔 날아 봐라!

소화액으로 범벅이 된 직업을 얻는다

이스트리 마을 (イストリーの村)

이스트리 마을 근처에는 라무우라는 소환수가 있는데 정보를 들을 것. 이스트리 근처 숲에서 출현하는 라무우를 이기면 소환수로 그를 사용할 수 있다.

이스트리 숲 근처에서 그를 만날 수 있다

[주요대화]
소년 : 동쪽에 있는 거대한 폭포를 보셨나요? 바로 유명한 이스트리 폭포에요.
마을사람1: 얼마 전 지진으로 폭포로 가는 길이 막혀 버렸다네.
마을사람2: 동쪽에 있는 숲에 할아버지 모습을 한 이상한 괴물이 돌아다닌다네. 번개같은 것으로 광하고 사람을 놀라게 하더군.
목장의 소녀: 제 왼쪽에 있는 염소하고는 이야기하지 마세요.
음유시인 : 크리스탈을 구하기 위해서 돌아다닌다는 사람들이 당신입니까? 이 노래를 선물로 드리지요. 사랑의 노래입니다. 전투 중에 부른다면 몬스터의 마음을 바꿀 수 있을 거에요.

노래도 잊지 말고 얻을 것

릭스 마을 (リックスの村)

바츠의 고향으로 바츠가 고소 공포증을 갖게된 유래도 밝혀진다. 이곳 여관은 언제든지 공짜로 재워주며 에테르를 반값에 구입할 수 있다. 바츠의 옛날 집에 가서 오르골을 만지면 옛 추억을 떠올린다.

[주요대화]
친구 : 여어! 바츠. 오랜만이다! 옛날로 돌아가 다시 놀고 싶구나. 그때 이후로 너는 높은 곳을 무서워했지.
마을사람1: 오오. 바츠냐? 정말 긴 여행을 했구나. 이곳은 너의 고향. 쉬고 가도록 해.
마을꼬마 : 바츠가 돌아 왔구나.
마을사람2: 아버지는 병으로···. 그랬구나. 바츠! 강하게 살아라.
할머니 : 네가 살던 집에는 지금 시인이 살고 있단다.

[자던 도중 빠져나가는 바츠]
파리스 : 바츠. 뭐하고 있어? 여기 잠들다···.

바츠 : 나의 어머니야.

파리스 : 엣?

바츠 : 나는 이 마을에서 태어났어. 내가 아주 어릴 때 어머니는 돌아가셨지. 그 후 나는 아버지와 긴 여행을 떠났어. 그러다 3년 전에 아버지도 병으로 세상을 뜨셨지.

바츠 : 이걸로 됐어. 도르간. 그리고 그의 사랑하는 아내 이곳에 함께 잠들다. 아버지의 부탁을 받았어. 어머니와 함께 묻어 달라고. 아버지는 정말 강했었는데.

파리스 : 아버지란 거 좋은 건가?

바츠 : ??

파리스 : 아…. 아냐. 자! 돌아가자. 모두 걱정하겠다.

아버지의 부탁을 들어준 착한 바츠

고대 도서관

화력선과 흑초코보로 세계를 고루 돌아 다녀 보았으면, 시드들이 기다리는 도서관으로 돌아가자. 이곳에서 타이쿤 왕의 소식을 듣게 된다.

시드 : 돌아 왔구나.

바츠 : 시드…. 삼일월도에서 화력선이 부서졌어….

시드 : 그랬었구나.

미드 : 괜찮아! 화력선은 다시 만들면 돼?

시드 : 그것보다 타이쿤 왕을 봤어.

레나 : 에에?

시드 : 칼낙 마을에 나타난 것을 본 사람이 있어. 그 후에는 유사의 사막으로 들어간 것 같다.

파리스 : 유사의 사막?

미드 : 서쪽에 있는 사막이야. 모래가 흐르고 있어.

시드 : 아무도 들어 갈 수 없는 장소지. 사막을 건너면 폐허의 마을이 있다고 한다….

바츠 : 타이쿤 왕은 어떻게?

시드 : 모르겠어.

미드 : 여기 사람이 발견했는데 몸이 공중에 떠 있었대.

바츠 : 떠있었다고!?

레나 : 아버지….

파리스 : 그 유사의 사막에 가자.

개러프 : 하지만 들어갈 수 없으니.

파리스 : 어떻게든 되겠죠.

타이쿤 왕을 본 사람이 있다는 데~

유사의 사막(流砂の砂漠)

시드, 미드의 도움을 빌리기 위해 샌드웜을 불러서 전투를 벌인다. 사막을 벗어나면 폐허의 마을 곤으로 가자.

[유사를 건너지 못하는 일행]

개러프 : 역시 안되는군.

시드 : 기다려.

미드 : 포기하기는 아직 일러.

시드 : 다리를 만들면 되.

미드 : 좀 위험한 방법이기는 해도….

시드 : 이 종을 사용해서 사막에 사는 샌드웜을 불러내는 거다.

미드 : 그 녀석을 형님들이 쓰러뜨리세요.

시드 : 그것으로 다리를 만드는거지.

개러프 : 좀 거친 방법이군.

시드 : 피차 마찬가지 아니냐? 하하하.

미드 : 샌드웜에게 전체 마법을 사용하면 큰일나! 조심해!

샌드웜으로 다리를 만들자는 시드

시드 : 잘했다. 이걸로 사막을 통과할 수 있게 되었어.

샌드웜

LV : 18 HP : 3000

특수 / 마법 : 유사, 그라비데

약점 : 수

대응 방안 : 샌드웜이 어느 구멍에서 나올지는 예상할 수 없다. 그러므로 마법검 블리자라를 사용하여 나올 만한(!) 곳을 미리 예상하여 공격하는 것 밖에 없다. 스톱 마법을 거는 것도 유효하다.

만약 청마법 아쿠아 브레스를 익혔다면 일격에 보낼 수 있다. 아쿠아 브레스는 칼낙 서쪽 사막에서 나오는 도롬키마이라(ドルムキマイラ)에게서 얻을 수 있다.

청마법 아쿠아브레스가 그 효과를 발휘한다

바츠 : 시드, 미드 부탁이 있어. 우리들이 가 있는 동안 숲에다 두고 온 흑초코보를 돌려 보내주지 않겠어?

시드 : 좋아. 약속하지. 그럼 몸조심해라.

폐허의 마을 곤(滅びの町ゴン)

말 그대로 폐허. 사람도 상점도 없다. 타이쿤 왕을 발견해야 한다. 그를 발견한 다음 캐터팔트에 떨어진다. 비공정 부유후에는 크레이크로우와 전투가 시작된다.

바츠 : 이곳은?

파리스 : 시드가 말한 폐허의 마을…

[모습을 나타내는 타이쿤 왕]

레나 : 지금 그것은….

파리스 : 타이쿤 왕?

레나 : 아버지!

파리스 : 아버지!

갑자기 모습을 드러내는 타이쿤 왕

[순간 함정에 빠진다]

바츠 : 지하 유적인가?

레나 : 파리스! 역시 언니였군요.

파리스 : 미안. 말할 수 없었어.

레나 : 언니!!

파리스 : 레나야.

바츠 : 여기는?

레나 : 이상한 장소예요.

바츠 : 개러프는?

레나 : 함정에 빠질 때 떨어진 거 같아요.

바츠 : 그냥은 죽지 않을 할아버지야. 어디선가 또 만날 수 있겠지. 어쩔 수 없어. 먼저 가자고.

[갑자기 나타나는 개러프]

개러프 : 이봐! 나를 내버려두고 가지 말라구!

바츠 : 미… 미안.

바츠 : 이건 뭐지? 으악.

레나 : 앗(전원 이상한 곳으로 워프해 버린다)!!!

캐터팔트(カタパルト)

비공정을 얻는 곳. 시드와 바츠들의 이야기가 동시에 진행된다. 비공정을 얻기 위해선 약간 골탕먹어야 한다.

어디론가로 워프하게된 일행

[어딘가로 워프해 온 바츠 일행]

바츠 : 휴우. 위험했어.

개러프 : 워프장치였었군.

파리스 : 오랫동안 사용하지 않아서 망가져 버린 거야.

벽의 낙서 : 가운데 방은 화단을 조사하여라.

바츠 : 화단에 메모가 있군. 오른 쪽 방의 책들을 뒤져보라구?

바츠 : 메모가 있군. '이 글을 보는 사람은 바보'….

레나 : 진정해요. 바츠.

파리스 : 진정해. 한 장이 더 있어. 항아리를 뒤지라는데….

바츠 : 이 항아린가 본데. 아래로 6칸, 오른쪽으로 4칸 위치에 있는 것을 당겨라.

[일행은 이상한 배를 발견한다]

바츠 : 아니! 이건 화력선? 전에 가라앉았었는데…. 그럼 저 쪽의 배는 뭐지?

바츠 : 배에 프로펠러가? 뭔가 이상하다.

바츠 : 시드, 미드!

시드 : 이야야야야.

바츠 : 어떻게 여기에??

미드 : 응, 초코보를 돌려주러 삼일월도에 왔는데 갑자기 떨어져서.

미드 : 보니 고대인의 설비같군요.

시드 : 이거 대단한데. 이걸 이렇게 하면 출발이다.

비공정을 획득한 일행

[공중에서]

바츠 : 시드 이것은?

시드 : 아마 비공정이라는 거야. 옛날에 책에서 읽은 적이 있지. 설마 진짜로 있었다니.

크레이 크로우

LV : 43 HP : 2000
특수 / 마법 : 테일 스크류
약점 : 번개

기본은 마법검 선더라에 의한 타격 공격. 그리고 릭스의 마을에서 뇌신의 술을 대량으로 구입한 다음 난자로 3~4발 공격하면 쉽게 쓰러뜨릴 수 있다. 여유가 있다면 산호의 검을 훔치도록.

[비공정을 다시 수리하는 시드]

시드 : 다시 가지로 가서 파손된 부분을 수리해야겠어.

바츠 : 시드….

시드 : 칭찬은 이제 듣기 지겨워!!

미드 : 우리는 여기에 남아서 크리스탈이 있는 장소를 찾아보죠.

시드 : 바츠! 하늘은 너희 것이다. 날아라!!

타이쿤 성

이 곳은 레나와 파리스의 고향이다. 타이쿤을 만나기 전에 왔다면 이야기는 또 달라지게 된다. 대신이 주는 회복의 지팡이를 챙기도록 하자.

[주요대화]

마을사람 : 아까 대신이 레나님께 뭔가 드릴 것이 있다던데요?

바츠 : 사리사?

제니카 : 레나님의 언니이지요. 어렸을 때 항해를 하다가 폭풍에 휘말려 실종되셨어요.

[사리사의 회상]

파리스 : 레나! 깨어 있니?

레나 : 예!!

파리스 : 나는 어렸을 때 바다에 떨어진 충격으로 기억을 잃어 버렸었지만.

레나 : 언니.

파리스 : 지금 이 방을 보니까 생각이 난다.

레나 : 언니!

파리스 : 왜? 레나?

레나 : 대신에게 언니의 일을 잠시 비밀로 하죠. 그것을 알면 더 못가게 할 것 같아요.

파리스 : 그렇겠구나. 아버지는 우리의 힘으로 찾아야지.

옛일을 회상하는 파리스

폐허의 마을 곤 & 캐터팔트

비공정을 타고 폐허의 마을 곤에 가면 롱카 유적이 부상한다. 캐터팔트(비공정을 얻은 곳)로 되돌아와서 아다만타이트에 대한 정보를 얻을 것.

[폐허의 마을 상공]

바츠 : 저것은?

개러프 : 마을이? (폐허 마을 상공에서 갑자기 마을이 떠오른다)

[캐터팔트 내부]

바츠 : 시드, 미드 사실은….

시드 : 알고 있어.

미드 : 유적이 공중으로 뜨는 것을 망원경으로 봤어요.

시드 : 흙의 크리스탈은 저 하늘을 나는 유적 속에 있어.

미드 : 옛날에 흙의 크리스탈의 힘으로 마을을 뜨게 했었대요. 그러다. 크리스탈이 깨지는 것을 알고 기계를 정지했었다는데.

시드 : 서두르지 않으면 누군가가 기계를 움직일거야.

레나 : 혹시 아버님이?

파리스 : 그럴리 없어.

바츠 : 어떻게 하면 저 높이까지 날아갈 수 있지?

시드 : 그거야 그 물질만 있으면.

미드 : 아다만타이트입니다. 그것으로 비공정을 강화시키면 더 높이 날 수 있어요.

개러프 : 그것에 관해서는 내가 알아. 내가 타고 온 운석에서 본 적이 있어.

바츠 : 진짜로?

개러프 : 못믿어?

바츠 : 기억은 완전히 돌아오지 않았잖아요?

개러프 : 아다만타이트에 관해서만 생각났어.

파리스 : 일단 가보죠.

시드 : 우리들은 여기서 준비를 하고 있지.

미드 : 빨리 아다만타이트를 가져와 주세요.

비공정을 개조하기 위해 아다만타이트가 필요

타이쿤의 운석

운석 내부에 가서 아다만타이트를 입수한다.

개러프 : 아마 이쯤일거야. 이 속이야. 어때? 대단한 기억력!

바츠 : 기억상실에 걸린 분이 잘도 그런 소릴…. 하하하.

개러프 : 하하하.

바츠 : 뭔가 있다. 조심해!

아다만타이마이

LV : 20 HP : 2,000
특수 / 마법 : 없음
약점 : 냉기

대응 방안 : 공격력 31을 자랑하는 육체파 두목으로 직접 공격만 가해온다. 냉기 이외의 속성 마법은 대부분 무효화되므로 주의할 것. 아다만타이마이의 직접 공격에 대한 방어책으로 프로테스와 헤이스트를 걸어 놓을 것. 블리자라나 시바, 마법검 블리자라로 공격이 유효하다. 그리고 아다만타이마이의 레벨은 20이다. 청마법 레벨 5 데스를 익혀놓았다면 한큐에 보낼 수 있다.

레벨 5데스로 한큐에 보낸다

캐터팔트

캐터팔트에 돌아오면 시드, 미드가 비공정을 개조한다. 개조후에는 높은 고도로 올라갈 수 있으며, 롱카 유적에도 진입할 수 있다.

시드 : 이것으로 만들고 있을 테니 너희들은 좀 쉬어라.

배를 열심히 개조하고 있는 시드와 미드

[자다가 갑자기 일어나는 바츠]

바츠 : 벌써 다 만든 꿈을 꿨는데.

시드 : 다 만들었어. 하늘에서 A자를 누르면 상하로 이동표시가 나올거야. 위를 선택하면 고공비행이 가능하다.

시드 : 그러나 하늘의 유적에는 그냥 들어갈 수 없어. 포대를 모두 부수지 않으면.

미드 : 책에 의하면 포대는 아주 강력하

대요.
레나 : 그래도 가야해요.
파리스 : 그래.
개러프 : 뭐 포대같은 거는 한방이면 되지 뭐. 하하하.
바츠 : 고마워!
시드, 미드 : 크리스탈이 깨지기 전에 하늘의 유적으로 서둘러야 해.

롱카 유적 외부 (ロンカ遺跡)

유적에 들어가기 위해서는 먼저 포대들을 부숴야 한다. 포대들은 미사일과 화염방사를 하는데, 청마법사가 있다면 배울 수도 있다. 4대의 포대를 처리하면 마지막에는 소울 캐논과 싸우게 된다.

개조된 비공정으로 롱카 유적에 접근하는 일행

소울 캐논 & 런처

LV : 36, 50
HP : 22,500, 10,800
특수 / 마법 : 파동포, 노화 미사일
약점 : 번개

대응 방안 : 3명 이상의 아군이 런처의 노화 미사일 공격을 받으면 그만큼 전투가 힘들어진다. 따라서 흑마법으로 1기씩 확실하게 집중공격하여 없앨 것. 2기의 런처가 없어지면 남은 것은 소울 캐논. 캐논의 파동포에 맞으면 바로 케알라로 회복하자.

그리고 2기의 런처는 레벨 5데스로 쉽게 없앨 수도 있다. 소울 캐논의 약점인 번개 계통의 공격(닌자의 뇌신의 술, 소환 마법인 라무우, 선더라 등)으로 총공격을 가하면 파동포를 발사하기 전에 없앨 수 있다.

번개류의 공격을 충분히 활용할 것

롱카 유적 내부 (ロンカ遺跡)

롱카 유적 내부 안쪽에서는 알케오에이비스와 전투가 벌어진다. 전투가 끝나면 새로운 직업을 입수할 수 있다.

[흙의 크리스탈 룸]
레나 : 앗! 아버지!
타이쿤 왕 : 응? 저놈들이 방해를!!
파리스 : 아버지!
타이쿤 왕 : 시끄러워! 저 몬스터는 유적을 지키고 있다. 자기의 약점을 자꾸 바꾸고 있는데 빨리 죽이거라.

알케오에이비스

LV : 부활전 19, 부활후 20
HP : 부활전 6,400, 부활후 2,500
특수 / 마법 : 브레스 윙, 화염, 브레이즈, 손톱, 쪼기
약점 : 속성을 바꿈

대응 방안 : 공격을 받으면 배리어를 바꿔서 자신의 속성을 바꾼다. 라이브러를 활용하여 어떤 마법으로 공격해야 하는지 판단해야 한다. 부활 후에는 마법이 전혀 듣지 않으므로 직접 공격으로 쓰러뜨리자.

만약 라이브러를 이용한 속성 조사가 시간이 걸린다고 판단되면 전원 몽크로 직업을 바꾸어서 타격을 입히는 방법도 좋다. 변신 후의 알케오에이비스의 레벨은 20으로 청마법 레벨 5데스를 사용하면 일격에 보낼 수 있다.

변신후의 알케오에이비스도 한방에 보낼 수 있다

[크리스탈을 부수려는 타이쿤 왕]
타이쿤 왕 : 잘했어. 후후후.
레나 : 아버지.
파리스 : 아버지.
바츠 : 이 곳에 흙의 크리스탈이?
레나 : 안되요!
개러프 : 소용없어. 뭔가에 조종당하고 있어.
레나 : 바츠. 안되요!
바츠 : 비켜.
타이쿤 왕 : 우하하하. 4명 모두 보내주지. (그 때 갑자기 운석이 떨어진다. 뒤에서 쿠루루가 나타나 타이쿤왕을 기절시킨다)
쿠루루 : 할아버지!! 할아버지 무사했군요!
개러프 : 쿠루루. 쿠루루냐?
쿠루루 : 할아버지 만나고 싶었어요.
레나 : 아버지.

개러프의 손녀, 쿠루루의 등장

파리스 : 아버지.
쿠루루 : 괜찮아요. 약한 선더를 걸었으니까.
타이쿤 왕 : 으으. 여기는…. 레나…. 사리사냐? 오. 너는 사리사. 살아 있었구나.
파리스 : 아버지! 아버지!!
바츠 : 아차. 크리스탈.
개러프 : 엑스데스다.
엑스데스 : 크리스탈이여. 나의 마력으로 나의 힘이 되어 이 놈들을 없애라.
바츠 : 이 놈!
바츠 : 윽.
레나 : 바츠 괜찮아?
엑스데스 : 크리스탈은 이제 모두 깨졌다. 다음은 개러프 너의 세계다.

[사라지는 엑스데스]
레나 : 아버지!
파리스 : 아버지!
타이쿤 왕 : 사리사, 레나, 그리고 바츠 다른 세계의 전사여! 너희들에게는 아직 할 일이 있어. 세계를 멸망하게 해서는 안된다. 흙의 빛이여! 그 마음을 되찾아라!
레나 : 정신차려요.
파리스 : 죽으면 안되요.
타이쿤 왕 : 사리사. 너에게는 아무 것도 해 주지 못했구나. 바츠. 이 둘을 지켜주게.
레나 : 아버지.
파리스 : 죽지마세요.
(사무라이, 용기사, 무용수, 약사의 직업을 얻는다)

부활한 엑스데스

바츠 : 뭐야?
개러프 : 유적이 떨어진다.
바츠 : 탈출이다. 비공정까지 뛰자!!
파리스 : 레나! 가자. 흔들린다. 꽉잡아!!

워프

개러프는 자신의 세계로 돌아간다. 뒤를 따라 바츠들도 워프하는데 워프하기 위한 에너지의 확보를 위해서 세계각지의 운석들을 돌아다녀야 한다.

[비공정에서]
파리스 : 레나.
레나 : 아버지는 이제 이 세상에 안 계셔….

[개러프는 바츠를 부른다]
바츠 : 개러프 왜 그래요?
개러프 : 나는 이제 가지 않으면 안돼.
바츠 : 예엣?
개러프 : 기억이 돌아 왔어. 드디어 모든 것이 생각났어. 엑스데스는 우리들의 세계에서 사악한 마법사였다. 30년전, 놈은 이 세계의 크리스탈을 파괴하러 왔었지. 나와 3인의 전사는 크리스탈의 힘을 빌려 그 녀석을 봉인시켰다. 그 후 30년간은 아무 것도 일어나지 않았지. 그러나 크리스탈에 이변이 생긴거야. 우리들은 그것을 알아채고 운석을 타고 다시 이 세계로 온 것이다. 그러나 이미 늦었다. 놈은 되살아나서 우리들의 세계로 되돌아 가버렸어.
바츠 : 우리들이 크리스탈의 힘을 너무 많이 사용해서 일까요?
개러프 : 아니야. 엑스데스를 이 세계에 봉인하여 놓은 것은 우리들이야. 그 때 그가 말한 것처럼 어떻게 해서든지 우리들의 세계로 데리고 갔어야 하는데….

자신의 세계로 돌아가려는 개러프

[운석]

바츠 : 자신의 세계로 돌아가려구요?

개러프 : 엑스데스를 봉인하지 않으면 안돼. 다행히 쿠루루가 타고 온 운석은 아직 움직일 수 있어. 1번정도는 다시 사용할 수 있어. 바츠! 레나, 파리스! 그동안 신세 많이 졌다. 고마웠어!!

바츠 : 잠깐! 우리도 갑니다.

개러프 : 안돼. 운석은 쿠루루가 타고 온 것이 마지막 1개다. 저쪽 세계로 가면 두 번 다시 이 세계로 돌아 올 수 없어! 그럼 모두 안녕히.

쿠루루 : 안녕!!

바츠 : 개러프! 쿠루루!

[비공정]

레나 : 바츠!

바츠 : 왜 그래?

파리스 : 둘이서 얘기해 봤는데.

레나 : 다른 세계에서 카라프들은 엑스데스와 싸우고 있어요.

파리스 : 아버지의 복수다.

레나 : 응. 그리고.

파리스 : 개러프는.

바츠 : 우리들의 친구다.

레나 : 바츠!

파리스 : 그럼!

바츠 : 그래. 가자! 다른 세계로….

레나 : 가기 위해선 어떡하지?

파리스 : 운석에는 이제 워프할 만한 에너지는 남아있지 않을 테고.

바츠 : 운석이라! 그래! 시드라면 무슨 방법을 찾을 수 있을 거야.

역시 바츠들도 개러프의 세계로 가려 한다

캐터필트

캐터필트에서 시드, 미드의 편지를 본 다음, 비공정으로 타이쿤 운석으로 간다. 그곳에서 제 2세계에 대한 정보를 입수한다.

[비공정 기지]

바츠 : 시드의 글이다! '비공정 개조로 남은 아다만타이트가 위험. 원래 장소에.

레나 : 시드들에게 무슨 일이?

바츠 : 원래 있던 장소로 가보자

아다만타이트가 위험하다고 한다

타이쿤 & 칼낙의 운석

운석 내부에 들어가서 아다만타이트의 힘을 운석에 집어넣는다. 칼낙에서는 타이탄과 전투가 벌어진다.

[타이쿤의 운석]

초코보 : 쿠엑.

바츠 : 앗! 흑초코보? 시드가 타고 왔나?

[운석 안]

바츠 : 시드, 미드, 도대체….

시드 : 바츠! 위험하다. 가까이 오지 마라.

미드 : 아다만타이트가 이상한 에너지를 방출하기 시작했어요.

시드 : 원래 장소에 놓아두려고 그랬는데…. 잠깐 기다려.

시드 : 뭐얏? 이것이 아다만타이트의 에너지를 흡수하고 있다. 이걸로 힘을 회복하면 개러프의 세계에 갈 수 있지 않을까?

바츠 : 오오. 그래!

시드 : 무슨 일이라도?

시드 : 흠. 그랬었군.

운석의 힘을 이용하면 개러프의 세계로 갈 수 있다고 하는 시드

미드 : 아다만타이트가 너무 작아서 파워의 완전한 회복은 무립니다. 그러나 나머지 3개 운석의 힘도 이용한다면.

바츠 : 개러프의 세계로 워프할 수 있다!!

월스의 운석

시드가 월스의 운석에 들어갔다 나오면 퓨로보로스와 전투가 시작된다. 퓨로보로스를 처리하면 유적에 떨어진 운석으로 가자.

퓨로보로스

LV : 22 HP : 1,500

특수 / 마법 : 자폭, 어레이즈, 케알라

약점 : 없음

대응 방안 : 보통 떼거리로 출현한다. 죽기 전에는 어레이즈로 죽은 동료를 살리므로 마법을 봉인하는 사이레스를 사용할 것. 그러나 사이레스는 퓨로보로스 전원에게, 그리고 완벽하게 걸리는 것이 아니므로 전원 마법검 사이레스로 한놈만을 집중 공격하자. 미법검 사이레스라면 효과가 뛰어나다.

떼거리로 출현하는 퓨로보로스

시드 : 괜찮아!?

미드 : 강하다.

시드 : 자, 다음 운석으로!

미드 : 가자!

유적에 떨어진 운석

[워프 존]

키마이라 브레인

LV : 19 HP : 3300

특수 / 마법 : 아쿠아브레스, 브레이즈

약점 : 없음

대응 방안 : 키마이라 브레인의 공격 패턴은 브레이즈와 아쿠아브레스로 전원에게 냉기 공격과 함께 습격, 물 속성의 데미지를 준다. 그러므로 치료를 위해 백마도사는 반드시 준비할 것. 전투 요원으로는 크리티컬 확률이 높은 사무라이로 공격하자.

치료요원으로 백업이 필요한 키마이라와의 전투

워프 필드

레나 : 빛이 점점 약해지고 있어요.

바츠 : 운석 에너지가 가 떨어져 간다.

파리스 : 단 1번뿐이다.

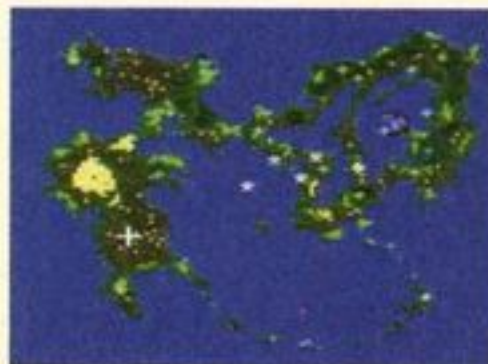
바츠 : 일방통행이군. 못 돌아올지도 몰라.

레나, 파리스 : 좋아!

바츠 : 좋아. 가자!

레나 : 이 세계와는 이별이군. 안녕!

파리스 : 잘 있어라! 부하들아!

바츠 : 보코, 갔다올께!!

빛이 모이는 곳이 워프 필드이다

맵 - 칼낙성

불의 크리스탈이 폭발하게 되면서 10분 안에 탈출해야 한다. 그러나 칼낙성에는 진귀한 아이템과 무기들이 많기 때문에 그냥 지나칠 수는 없어 여기에 맵으로 아이템 상자의 위치를 표시한다. 칼낙성에 있는 모든 아이템 상자에는 몬스터가 있으므로 그것을 염두하여 회수할 것.

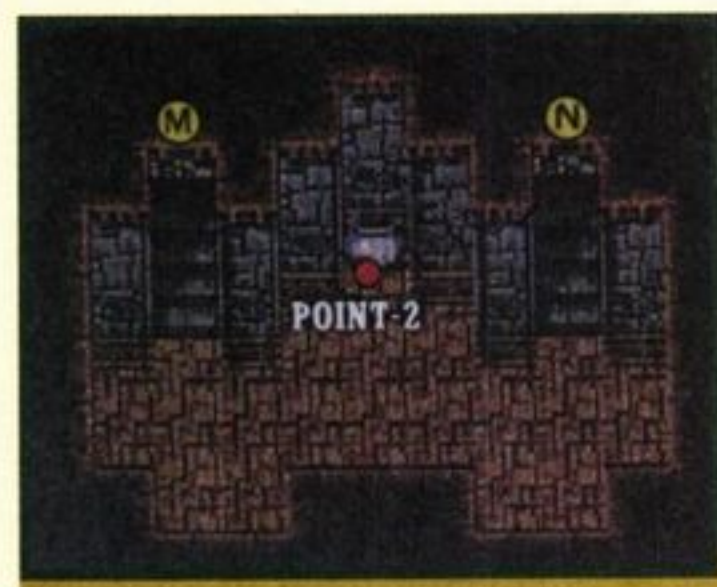
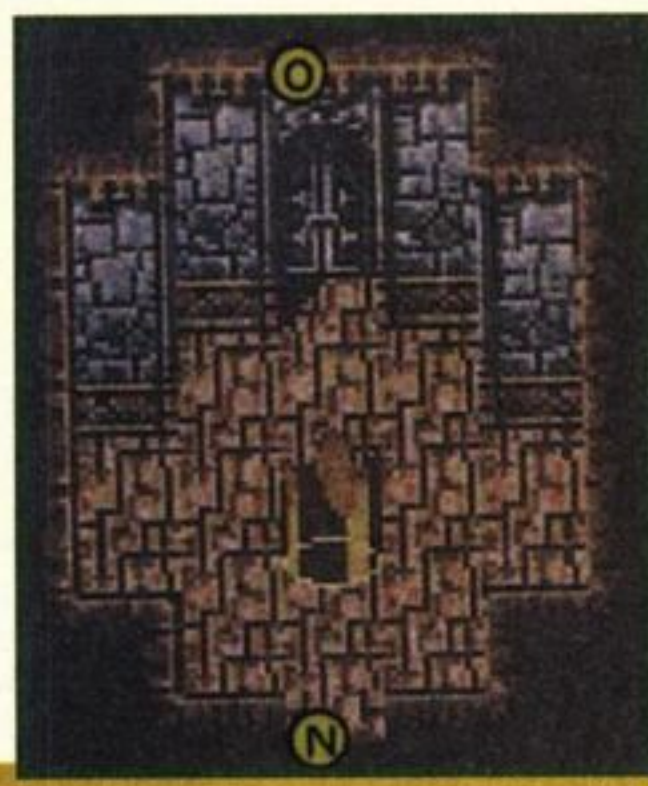
외관

아이언 크로

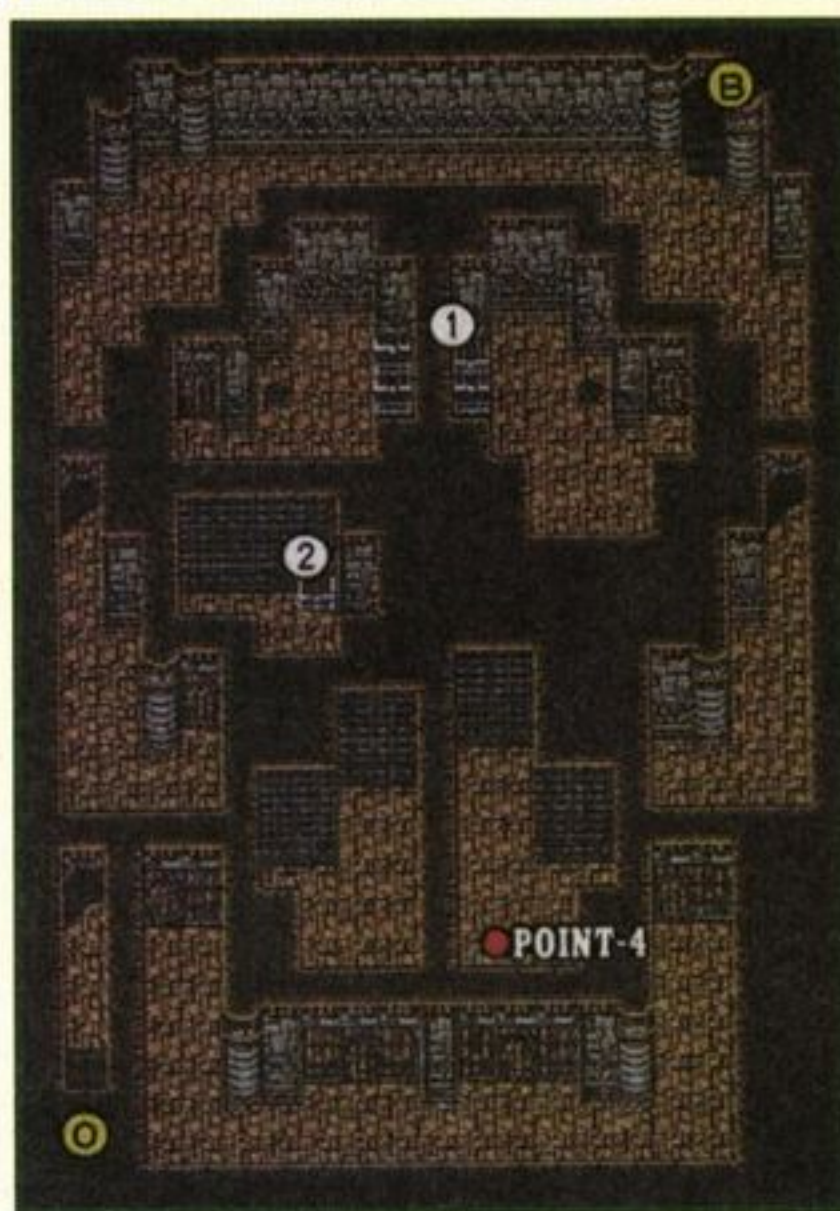
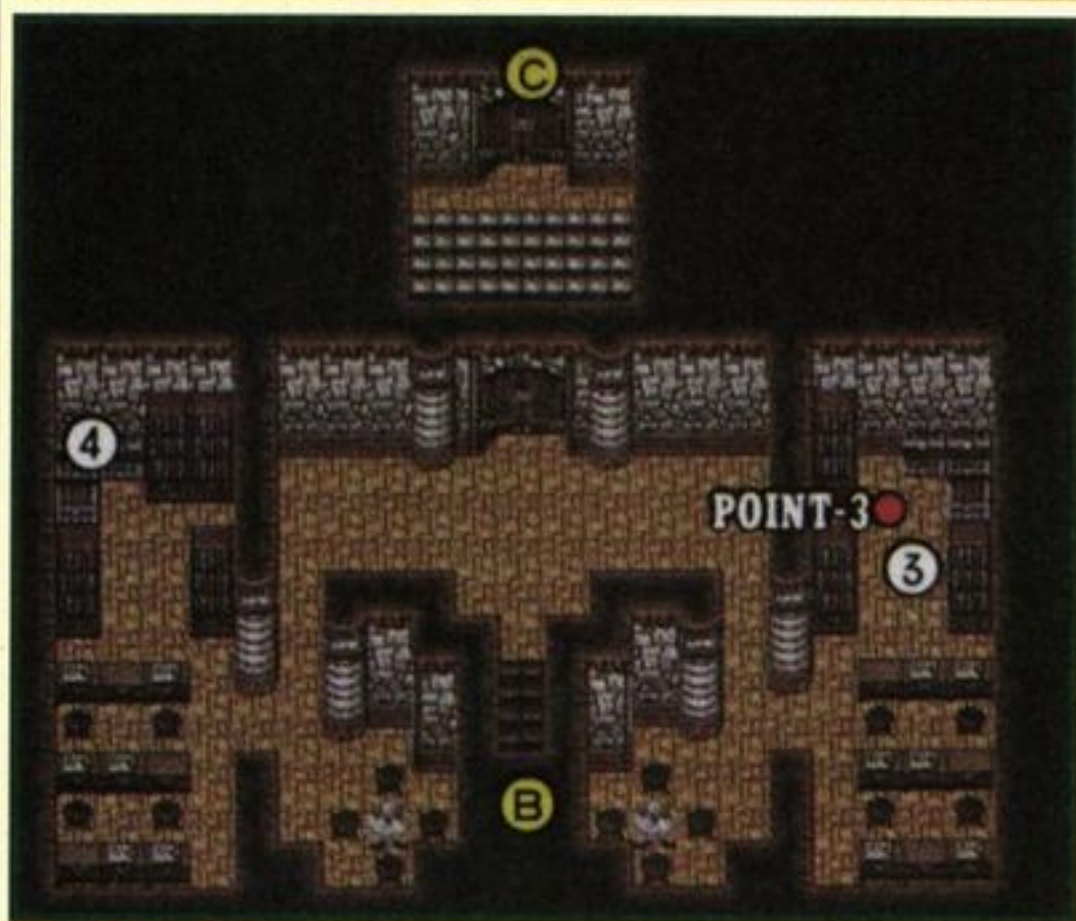
POINT-1

불의 크리스탈

화력선으로

POINT-2

지하 6층

지하 5층

지하 4층

① 엘릭서 ② 2000길
⑤ 엘프의 망토 ⑥ 마인거슈

POINT-4

PlayStation

지하 3층

③ 수리검 ④ 리본

POINT-3

1층

⑭ 에스나 ⑮ 뇌신의 술

POINT-6

POINT-5

지하 2층

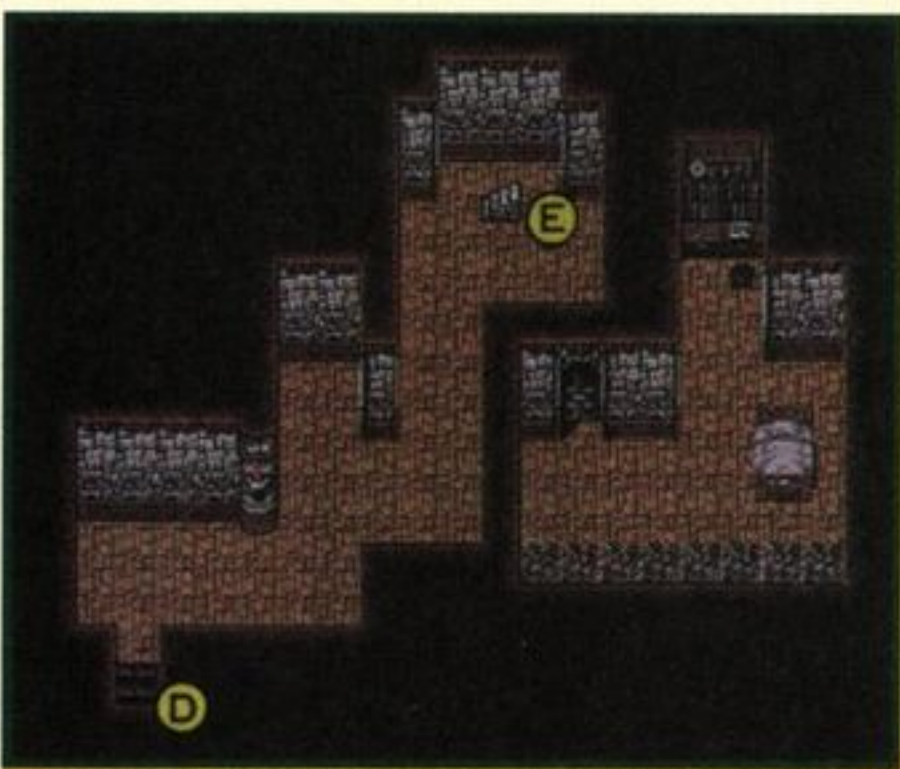
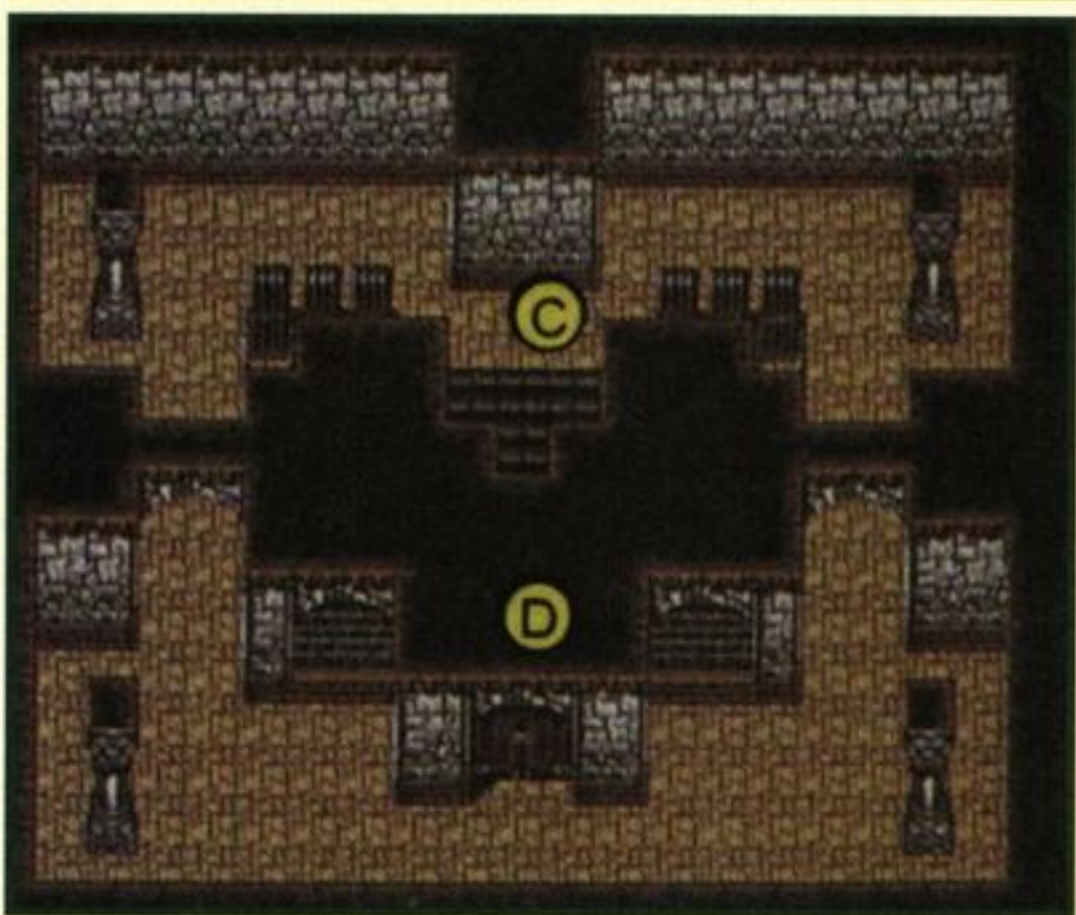
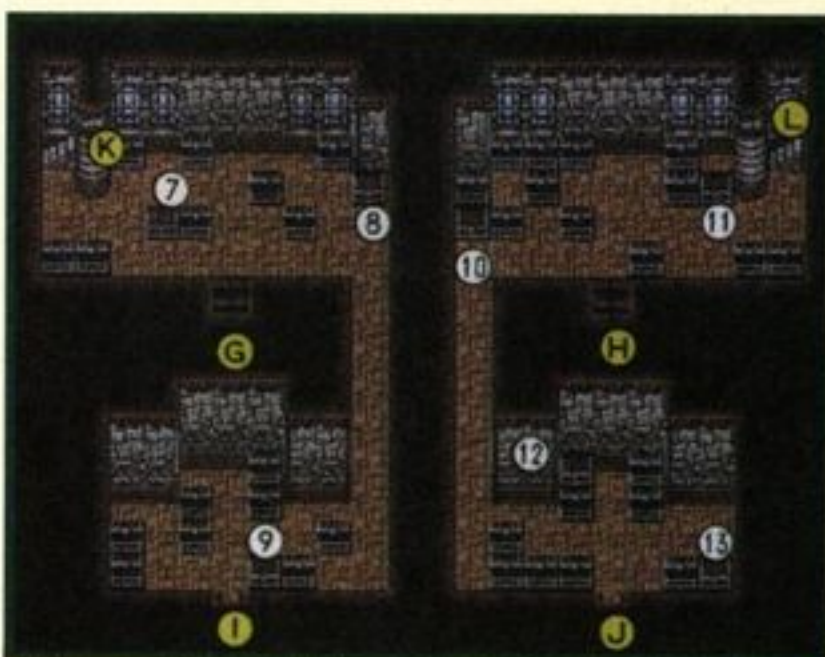
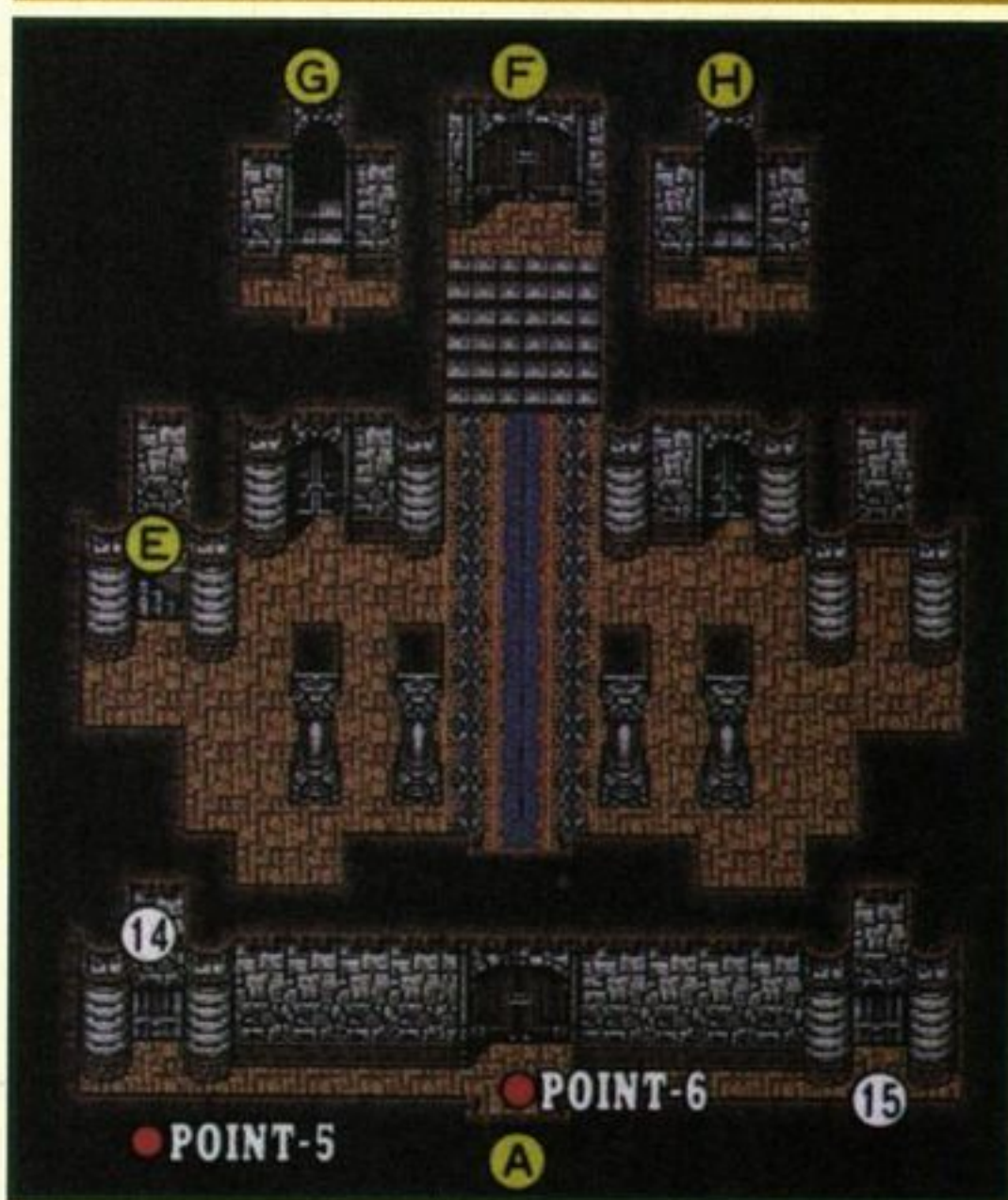
⑦ 2000길
⑧ 엘릭서
⑨ 엘릭서
⑩ 엘릭서
⑪ 2000길
⑫ 엘릭서
⑬ 엘릭서

2층

여왕의 자리

지하 1층

제 2세계

W E N S

1. 엑스데스성
2. 빅 브릿지
3. 루골의 마을
4. 봉인성 쿠저
5. 모그리 숲
6. 모그리 마을
7. 바르성
8. 켈브 마을
9. 비룡의 계곡
10. 서게이트성
11. 제더의 선단
12. 배리어 탑
13. 기드의 집
14. 무아 마을
15. 무아 대삼림
16. 북쪽 호수로의 동굴
17. 길 동굴

무인도

텐트를 친 다음 휴식을 취하면 일정 시간 경과후 이벤트가 발생한다. 그리고 아브다쿠타가 습격해 오며 여기에서는 이기든 지든 상관없이 잡혀버리게 된다.

[무인도]

바츠 : *여기는?*

레나 : *개러프의 세계?*

[텐트를 치면 밤이 된다]

파리스 : *레나, 옛날부터 마음에 걸리는 일이 있었어.*

파리스 : *북쪽산의 일인데 왜 위험을 무릅쓰고 비룡을 구했지?*

레나 : *언니…, 어머니가 기억나요?*

파리스 : *으응, 조금.*

개러프의 세계에 도착한 일행

[갑자기 쳐들어오는 적]

파리스 : *어떻게 된 거지?*

바츠 : *앗 몬스터가! 레나! 파리스!*

아브다쿠타

LV : 22 HP : 1500

특수 / 마법 : 허리케인 약점 : 없음

대응 방안 : 아브다쿠타는 직접 공격 이외에도 허리케인을 사용하여 혼자서 싸워야 하는 바츠의 HP를 1로 만들어 버린다. 특별하게 무서운 공격을 가하지 않으므로 타격 위주의 공격을 가하면 이길 수 있다. 허리케인 공격을 당하면 케알라 등의 회복 기술로 HP를 충분히 회복시키자.

홀로 싸우는 바츠

엑스데스 성 지하

엑스데스는 바츠들을 인질로 개러프를 위협하는데, 잠시 개러프 혼자만 움직여야 하므로 힘든 부분이다. 개러프가 단신으로 들어와서 가장 아래층에 있는 길가메슈를 쓰러뜨리고 주인공들을 구출해야한다.

[감옥]

바츠 : *여기는?*

어디선가 : *하하하, 나의 성에 잘 왔다.*

바츠 : *엑스데스!*

몬스터 : *엑스데스님, 개러프가 빅 브릿지까지 왔습니다.*

엑스데스 : *그래? 그럼 거울을 준비해라.*

몬스터 : *네.*

엑스데스 : *너희들은 따로 써먹을 때가 있지.*

레나 : *바츠, 봐요!*

바츠 : *우리들의 모습이 하늘에!*

감옥에 갇힌 바츠 일행

ACT SHT RPG A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

[빅 브릿지]

쿠루루 : 할아버지, 보세요!

개러프 : 바츠, 레나, 파리스.

엑스데스: 개러프여! 물러가라. 물러가지 않으면 이 자들의 생명은 없다.

개러프 : 으으, 모두들, 일단 물러가자.

엑스데스: 길가메슈

길가메슈: 옛

엑스데스: 이놈들을 지켜라!

바츠 : 엑스데스 이놈!

바라프 : 쿠루루, 너의 힘을 빌리자. 바츠들을 구해야겠다.

길가메슈(제 1라운드)

LV : ?? HP : ??
약점 : 없음

대응 방안 : 단순하게 공격만 해오므로 개러프도 케알라 등으로 회복하면서 직접 공격으로 대응하자. 어느 정도 데미지를 입히면 갑자기 전투가 종료된다.

길가메슈와의 첫 전투

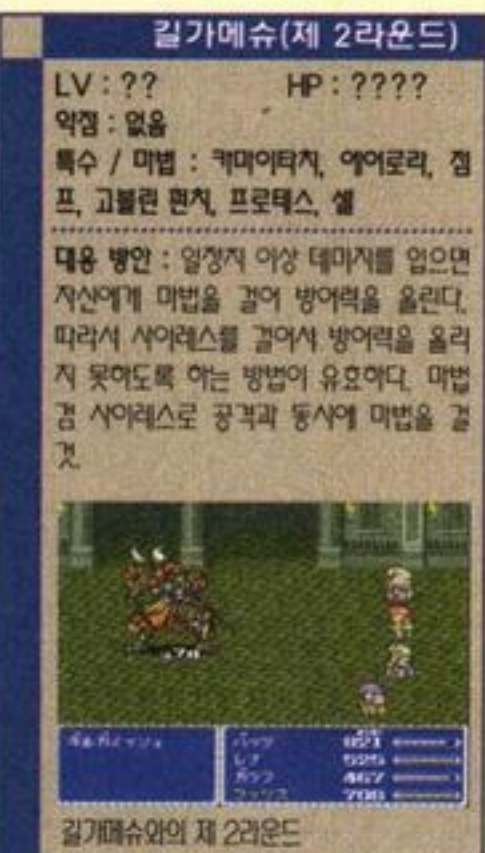
빅브릿지

엑스데스 성에서 도망가기위해 건너야 하는 다리. 도중에 길가메슈와 2차전이 벌어진다.

길가메슈(제 2라운드)

LV : ?? HP : ????
약점 : 없음
특수 / 마법 : 카마이타치, 에어로라, 점프, 고블린 펀치, 프로테스, 셸

대응 방안 : 일정치 이상 데미지를 입으면 자신에게 마법을 걸어 방어력을 올린다. 따라서 사이레스를 걸어서 방어력을 올리지 못하도록 하는 방법이 유효하다. 마법검 사이레스로 공격과 동시에 마법을 걸 것.

길가메슈와의 제 2라운드

파리스 : 이곳은?

개러프 : 크로시아나 대륙. 무서운 생물들이 사는 변경의 땅이다. 이런 곳으로 날아오다니.

바츠 : 개러프, 미안해요.

개러프 : 오지말라고 했는데…. 피곤하게 하는 녀석들이군. 그러나… 기쁘구나.

루골 마을(ルゴルの町)

마을에서 새로운 마법과 장비를 구입할 수 있다. 여관에서 잠을 자면 이벤트가 발생한다.

[주요대화]

할머니 : 남쪽의 성은 봉인된 성 쿠자(クーザー)라네. 1000년 전에 전설의 싸움에서 사용되었던 무기가 잠들어 있다네.

술집 할아버지 : 코르나고의 항아리(コルナゴのつぼ)를 아나? 쉽게 몬스터를 잡을 수 있는 힘이 있다네.

소년 : 나는 모그리를 본적이 있어요. 진짜라구요.

[술집]

(여관에서 잠을 청하면 개러프는 술을 마시러 혼자 나간다.)

바츠 : 어! 개러프는? (바츠는 술집으로 개러프를 따라 간다.)

개러프 : 이야! 끝내주는군. 이것이 바로 환상의 루골 술이군. 왜 그래? 바츠.

바츠 : 아아, 잠이 안와서요.

개러프 : 그래? 좀 앉아라.

바츠 : 개러프 미안해요. 우리들이 오지 않았으면 엑스데스 성에 쳐들어갈 수 있었는데.

개러프 : 아니야. 그대로 성에 들어갔다면 보호막으로 결국 전멸되었을거야. 정말 보호막이 완성되어 있었다니. 너희들 덕분에 전멸하지 않았어.

바츠 : 개러프

개러프 : 그것보다 바츠, 원래 세계로 돌아갈 수 없다는 것을 알면서 왜 왔지?

루골 술로 유명한 루골의 마을

바츠 : 이유같은 것은 없어요.

개러프 : 바츠, 고마워.

바츠 : 개러프…. 그러지 마세요.

모그리의 숲

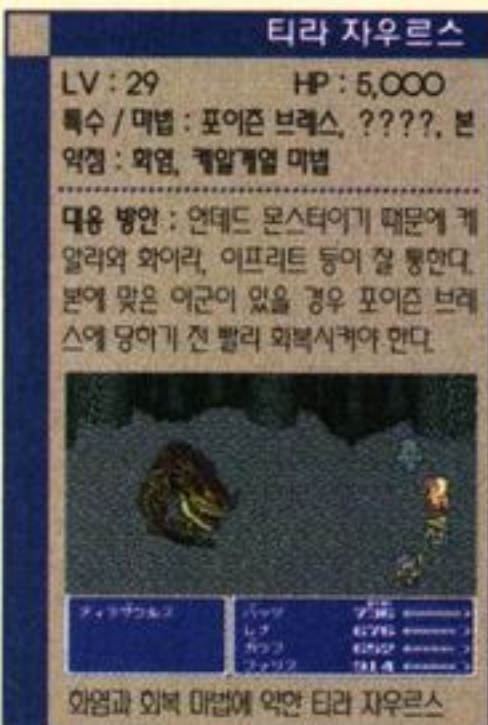
모그리의 숲을 발견하면 모그리가 구멍으로 빠지는 장면이 나온다. 그녀석을 도와주기 위해 지하 운하로 낙하. 안쪽 부분에서 티라 자우르스와 싸워 모그리를 도와주어야 한다.

위기에 빠진 모그리

티라 자우르스

LV : 29 HP : 5,000
특수 / 마법 : 포이즌 브레스, ????, 본
약점 : 화염, 케알계열 마법

대응 방안 : 언데드 몬스터이기 때문에 케알라와 화이라, 이프리트 등이 잘 통한다. 본에 맞은 아군이 있을 경우 포이즌 브레스에 당하기 전 빨리 회복시켜야 한다.

화염과 회복 마법에 약한 티라 자우르스

[모그리를 구하면]

개러프 : 이런 곳에 모그리가 있다니.

바츠 : 모그리?

개러프 : 숲에 사는 이상한 동물이야. 겁이 많아서 쉽게 모습을 나타내지 않지.

레나 : 도와주죠, 모그리~.

모그리 : 쿠보쿠보

레나 : 겁먹고 있구나. 괜찮아. 이리와!!

모그리 : 쿠포

레나 : 괜찮아.

바츠 : 뭐야?

레나 : 우리를 부르는 것 같은데요.

모그리 마을(モーグリの村)

그로시아나 사막의 숲부분(녹색 부분) 만을 지나서 모그리 마을로 가자. 쿠루루와 비룡이 구하러 온다.

레나 : 아까 구해준 모그리구나.

모그리 : 쿠포-! 쿠포-!

레나 : 고맙다고 하는 거야?

모그리 : 쿠포-!!

레나 : 여기있는 물건을 써도 괜찮다고 하는 것 같아….

개러프 : 뭐하는 거지?

[개러프의 성]

쿠루루 : 왜 그래, 그렇게 허둥지둥하다니…?

모그리 : 쿠포-!!

병사 : 왜 그러십니까?

쿠루루 : 할아버지가 모그리촌에 있는가 봐요.

병사 : 네에?

쿠루루 : 모그리는 텔레파시를 사용할 수 있어요. 멀리 있어도 마음으로 이야기할 수 있거든요….

병사 : 모그리 마을…. 아주 멀텐데요!

쿠루루 : 네…. 비룡도 이제 날 수 없고….

쿠루루 : 너…. 고마워. 한번만 날아 줘.

병사 : 괜찮을까요?

[다시 모그리의 숲]

바츠 : 뭐라는 거야?

모그리 : 쿠포포포-!

텔레파시 능력으로 바츠 일행을 도와주는 모그리들

모그리의 얼굴(?)이 생기며 코가 있는 곳에 모그리 마을이 있다

바츠 : 코?

쿠루루 : 모그리의 숲은 어디지?

모그리 : 쿠포포!

음…. 어? 코가 있는 장소?

바르성(バル城)

이벤트가 끝나면 비룡이 쓰러진다. 비룡의 계곡으로 이동하자.

병사 : 개러프 폐하.

개러프 : 내가 없는 동안 잘 견뎌냈어. 엑스데스는?

병사 : 보호망 완성 후에는 별다른 움직임을 보이진 않습니다.

개러프 : 그래? 우리 군은?

병사 : 엑스데스가 보낸 몬스터에게 거의 전멸….

개러프 : ……

병사 : 죄송합니다.

바츠 : 그냥 할아버진줄 알았더니… 국왕 폐하이셨군요.

개러프 : 그래….

바츠 : 이거 놀랬군.

개러프 : 모두 잘 했어. 편히 좀 쉬어라.

개러프 : 뭐야? 바츠.

바츠 : 왕이라니 놀래서 그만….

개러프 : 안 어울리나?

바츠 : 농담이에요. 그런데 그냥 부르면 안되겠지? 개러프 폐하라고 불러야지?

개러프 : 나는 바루국의 국왕이기 전에 너희들의 친구다. 그냥 개러프라고 불러.

바츠 : 개러프.

개러프 : 그래. 하하하.

ガラフ「みな、私がいない間、よく、がんばってくれた！
兵士「ガラフ王！！

개러프는 일국의 왕이었다!

[성 상단]

레나 : 쿠루루…. 왜 그래요?

쿠루루 : 비룡이 죽어가고 있어요.

레나 : 응?

파리스 : 왜 그래?

쿠루루 : 큰 상처를 입어서 날지 못했는데 무리해서 날아 주었기 때문에….

개러프 : 우리들을 구해주기 위해서….

파리스 : 어떻게 하면 살릴 수 있을까?

쿠루루 : …….

레나 : 비룡초!!

쿠루루 : 그것이 있으면 비룡의 상처를 치료할 수 있을까요?

레나 : 응. 그래도 이 세계에 그것이 있을까….

파리스 : 비룡이 사는 곳에는 반드시 있겠지?

개러프 : 그렇다면… 그곳일까?

바츠 : 있어요?

개러프 : 비룡의 계곡…. 그러나 그곳은 갔다가 살아서 돌아 온 사람이 없다.

바츠 : 가자구요.

쿠루루 : 바츠!

개러프 : 비룡의 계곡은 이 성의 북쪽 웨어 울프들이 사는 케루브(ケルブ)마을 건너에 있다.

쿠루루 : 그런데 성 밖에는 몬스터들이 많이 있어요.

개러프 : 괜찮아. 우리들이 모두 모였으니까…. 하하하.

바츠 : 그래?

레나 : 괜찮아요.

파리스 : 비룡초를 꼭 가져오마.

クルル「飛竜が…
死んじゃうよ…

죽어가는 비룡

켈브(ケルブ) 마을

켈가의 집에 들어가면 이벤트가 일어나며 비룡의 계곡으로 들어가는 길이 열린다.

[주요 대화]

마을사람 : 비룡이 멸망한 이유는 아무도 모릅니다.

마을사람 : 그랬었군. 크리스탈을 구하러 간 츄스는….

우물터 아저씨 : 개구리가 필요해! 개구리를 가져와라.

[켈가의 집]

어디선가 : 움직이지마!

바츠 : 이 놈들은?

개러프 : 바츠. 급하게 굴지마. 우리 친구다.

케루카 : 개러프냐?

가루프 : 케루카.

케루카 : 오랫만이군.

개러프 : 바츠. 케루카는 불의 전사 중 1명이다.

바츠 : 30년전 개러프와 함께 엑스데스와 싸웠던….

케루카 : 이놈들은?

개러프 : 엑스데스를 봉인한 세계에서 온 용자들이다.

케루카 : 엑스데스의 친구냐?

바츠 : 뭐라고?

케루카 : 크리스탈을 깨뜨리고 엑스데스를 되살아나게 한….

개러프 : 아냐! 이 아이들은….

케루카 : 비켜라 개러프.

케루카 : 바츠라고 했지? 나와 승부를….

바츠 : !?

개러프 : 케루카!

케루카 : 너의 마음을 확인해 보겠다.

바츠 : 괜찮아. 1대1 승부다.

케루카 : 나의 루파인 어택을 받아라.

바츠 : 보인다.

(바츠가 진짜 케루카의 모습을 찾아서 공격한다)

『こいつら！？

일명 웨어울프의 마을, 켈브

개러프 : 바츠. 너무 심했어.

바츠 : 죄송해요.

개러프 : 늙은 몸으로 무리하더니….

케루카 : 그러나 나의 루파인 어택을 막다니 대단하군.

바츠 : 아버지에게 배운 기술이에요.

케루카 : 뭐? 아버지의 이름은?

바츠 : 도르간. (개러프와 케루카는 놀란다)

바츠 : 왜 그래요? 둘 다!

개러프: 설마….

케루카 : 도르간의 아들?

바츠 : 아버지를 아시나요?

개러프 : 도르간과 나, 케루카, 그리고 제더(ゼザ)와 함께 30년 전 엑스데스에 대항하여 싸운 친구다.

케루카 : 즉, 불의 4전사 중 1명이지.

바츠 : 그럼 아버지는 이쪽 세계의 인간??

케루카 : 그렇다.

바츠 : …….

개러프 : 30년전… 우리들은 엑스데스를 쫓아 너희들의 세계로 워프했다.

개러프 : 역시 불사신인가?

도르간 : 끝이 없군.

케루카 : 이곳을 봉인하는 수 외에는 없어.

제더 : 그래.

도르간 : 우리들 세계의 악을 다른 세계에 봉인시키겠다는 것인가? 나는 반대다.

제더 : 그러나 다른 방법이 없어.

케루카 : 놈은 되살아난다.

개러프 : 젠장.

케루카 : 어쩔 수 없어. 여기에 봉인한다.

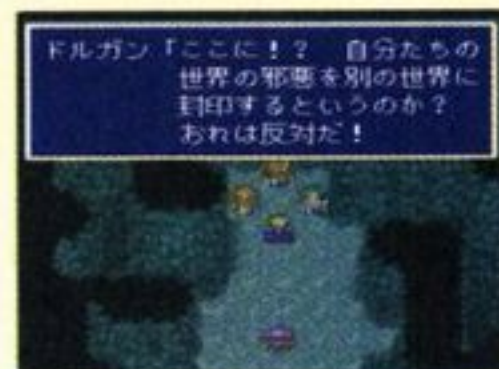
개러프 : 도르간. 이리로 와라. 크리스탈의 힘을 사용하려면 4명의 마음을 합쳐야….

케루카 : 도르간?(결국 네 명이 힘을 합쳐서 엑스데스를 봉인한다.)

개러프 : 여기에 남겠다는거냐?

도르간 : 그래.

케루카 : 무슨 이유지?

ドルガン「ここに！？ 自分たちの
世界の邪悪を別の世界に
封印するというのか？
おれは反対だ！

봉인을 지키기위해 홀로 남는 도르간

도르간 : 안녕!

개러프 : 도르간….

개러프 : 도르간은 결국 엑스데스의 봉인을 지키기 위해서 너희들의 세계에 남은 것이다.

바츠 : 그랬군요.

케루카 : 그런데 도르간은 어떻게….

바츠 : 3년 전에 병으로….

PlayStation

비룡의 계곡(飛龍の谷)

이 곳에서 소환수 고렘을 얻을 수 있다. 용 두 마리에게 공격을 받고 있는데, 구해주면 소환수가 되어 준다. 정상에서 비룡초와 전투를 벌인다. 이벤트 후에는 비룡초를 입수하게 된다.

????를 만나면 절대 공격하지 말고~

위험에 빠졌을 때 구해주면 소환수가 되어 준다

레나 : 저기 봐요.
파리스 : 비룡초!!(레나와 파리스가 비룡초에게 공격을 받는다)

비룡초

LV : 29 HP : 12,000
특수 / 마법 : 백발의 외분, 맹독의 외분, 암영의 외분, 주박의 외분, 작란의 외분
약점 : 없음

대응 방안 : 비룡초 주위에 있는 비룡화를 먼저 전멸시키면 5개가 동시에 부활한다. 외분의 공격은 에스나로 치료할 수 있으니, 비룡초를 집중 공격할 것. 약점은 없지만 모든 속성의 마법이 통한다. 그리고 도중에 얻은 소환수 고렘을 사용하면 외분 공격을 전혀 받지 않는다. 그리고 비룡초는 시공 마법인 그라비데가 잘 통한다.

인간을 공격하는 비룡초

고렘을 사용하면 외분 공격을 받지 않는다

파리스 : 우와
레나 : 비룡초가 사람을 해치다니.
파리스 : 몬스터가 되어 버렸군.
개러프 : 이것이 비룡이 전멸한 이유일까?

바르성(バル城)

비룡에게 비룡초를 먹이면 비룡을 조작할 수 있다. 기드의 집(ギードのほこら)에 대한 정보를 입수할 수 있다.

바르성 지하에서 나오는 석상. 금 바늘이나 레벨 5 데스로 한번에 죽일 수 있다

[주요대화]
병사 : 서게이트의 제더왕이 함대를 이끌고, 엑스데스의 성으로 갔다는 정보가 있습니다.
병사 : 쿠루루님이 머리가 아프다고 자신의 방에….
병사 : 엑스데스 성 주위에 있는 4개의 탑이 보호망을 만드는 것 같습니다.

[침대에 누워있는 쿠루루]
개러프 : 쿠루루!!
쿠루루 : 할아버지….
개러프 : 정신차려라.
쿠루루 : 부르고 있어.
개러프 : 말하지 말거라. 쿠루루.
쿠루루 : 부르고 있어. 기드가 부르고 있어.
바츠 : 기드?
쿠루루 : 빨리 기드가 있는 쪽으로 가주세요.
바츠 : 기드라니?
개러프 : 700년을 살아온 현자…. 너희 세계의 크리스탈이 깨지는 것을 예언한 것도 기드였어.
바츠 : 왜 부르는 걸까?
개러프 : 엑스데스를 물리치는 방법이 무엇인가를 알아낸 것인지도….
쿠루루 : …….
개러프 : 정신차려. 기드를 만나고 오자.
쿠루루 : 으음. 비룡을 사용하지 않으면.
개러프 : 괜찮아. 비룡초를 가져왔어.
쿠루루 : 진짜요?
바츠 : 좋아. 가자. 그런데 기드는 어디에 있어?
개러프 : 비룡의 계곡의 북동쪽 대륙 끝에 있는 작은 섬에 계신다.

700년을 살아온 현자 기드~

[성 꼭대기]
레나 : 자아 먹어라.
바츠 : 비룡들이 전멸한 것은 이 풀 때문이잖아! 먹기 싫은 것도 무리는 아니지.
개러프 : 이런 빨리 먹이지 않으면 죽어버리겠어.
레나 : 괜찮아. 비룡아. 내가 먼저 먹어볼께. 무서워 할거 없어.
파리스 : 레나 뭐하는 거야?
바츠 : 레나! 비룡초는 인간에게는 독이잖아!
레나 : 자아 먹어라.
레나 : 그래… 착하구나.
파리스 : 레나!
쿠루루 : 언니!! 이것을 마셔요.
파리스 : 레나….
바츠 : 레나, 괜찮니?
레나 : 고마워. 쿠루루.
쿠루루 : 언니덕분에 비룡초를 먹었구나.
파리스 : 참나….
레나 : 미안해요. 언니.
개러프 : 비룡은 이제 괜찮아.
쿠루루 : 괜찮아요.
바츠 : 모두들 너무 무리해….
쿠루루 : 헤헷.
개러프 : 너는 좀 쉬고 있어라.
쿠루루 : 예.
레나 : 쿠루루 고마워.
쿠루루 : 아니. 언니야말로 비룡을 구해줘서 정말 고마워요.
개러프 : 자아! 가서 꼭 자야된다.
쿠루루 : 예…. 할아버지도 조심하세요.
바츠 : 그럼 기드에게로 가자.

비룡초를 두려워하는 비룡

기드의 집(ギードのほこら)

기드의 집은 바르성 북동쪽에 있는 작은 섬에 있다. 입구에 도착하는 순간에 섬 전체가 수몰되는 사태가 발생한다. 서쪽으로 이동하면 서게이트성이 있다.

개러프 : 이곳이 기드의 집이다.
파리스 : 잠깐!
바츠 : 지진이다.

엑스데스가 나타나 수몰시킨다

서게이트 성(サーゲイト城)

서게이트 성에서는 엑스데스성으로 향하고 있는 제더에 대한 정보를 입수하게 된다. 이곳에서도 새롭게 장비를 구성하자.

[성안]
병사 : 너희들은 누구냐!
근위병 : 아니 이분은 개러프 국왕! 너희들 뭘 하고 있어! 이분은 바르성의 개러프 국왕이시다! 제더 국왕님은 우리

제더의 선단에 대한 정보를 얻는다

서게이트 선단을 이끌고 엑스데스 성으로 향하고 계십니다.
개러프 : 그런가!
파리스 : 제더라면 4전사 중 한명?
바츠 : 아버지의 전우….

제더의 선단(ゼザの船團)

엑스데스를 공격하려는 제더의 선단이다. 제더와 만난 뒤 몬스터 군단과 전투가 벌어진다. 이기면 잠수정을 이용할 수 있게 된다.

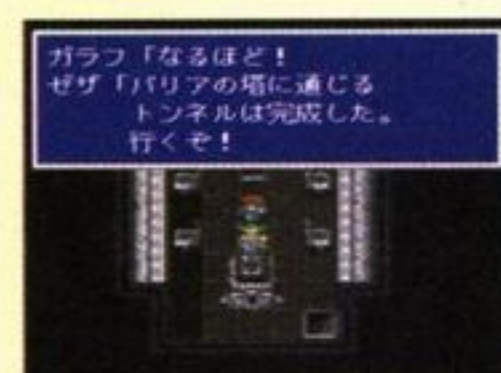
제더 : 저 비룡은? 잠깐 적이 아니야.
제더 : 개러프 아냐?
개러프 : 제더, 오랫만이군.
제더 : (바츠 일행을 가르키며) 이쪽은?
개러프 : 도르간의 아들 바츠다.
제더 : 도르간의?
개러프 : 그리고 다른 세계의 왕가 3명이다.
제더 : 검사 제더라고 합니다.
개러프 : 제더 폐하 아니었나?
제더 : 아니, 왕이라는 것은 나에게 좀 안 어울려.
개러프 : 확실히 나도 그래.
개러프 : 엑스데스 성에 들어갈까?
제더 : 그래, 준비는 해 놨어.
제더 : 일단 안에서 좀 쉬어라.

제더와 만난 바츠 일행

[주요 대화]
병사 : 4개의 탑 중 하나라도 부수면 배리어는 깨집니다.
병사 : 지금 해저 터널을 파고 있어요. 이 배들은 시간을 끌기 위해 쓰는 도구일 뿐입니다.
개러프 : 제더 왜 그래?
제더 : 적이 쳐들어온다.
개러프 : 포위됐군.
제더 : 이 놈은 나에게 맡겨.
개러프 : 나를 얕보지마.
제더 : 너야말로
길가메슈 : 파란 하늘, 넓은 바다, 이렇게 기분 좋은데 나를 방해하는 것은 누구냐?

길가메슈 & 엔키두
LV : ?? & 29
HP : ???? & 4,000
특수 / 마법 : 미사일, 데스 크로 & 화이트 윈드, 카마이타치
대응 방안 : 엔키두에는 그라비데와 컨퓨가 잘 걸린다. 길가메슈에게는 통상 타격 또는 마법으로 처리하자.

이번엔 부하까지 데리고 나온 길가메슈

제더 : 이번에는 우리들이 공격할 차례다. 자아! 모두 따라와.
제더 : 너희들은 반대편 쪽에서 상자를 들어라.
개러프 : 이것은?
제더 : 배는 시간 때우는 것이었지. 해저로 잠수함을 타고 탑으로 가자.
개러프 : 그렇군.
제더 : 탑으로 통하는 터널은 완성했어.
제더 : 가자.

양동작전을 펼치는 제더

배리어의 탑(バリアの塔)

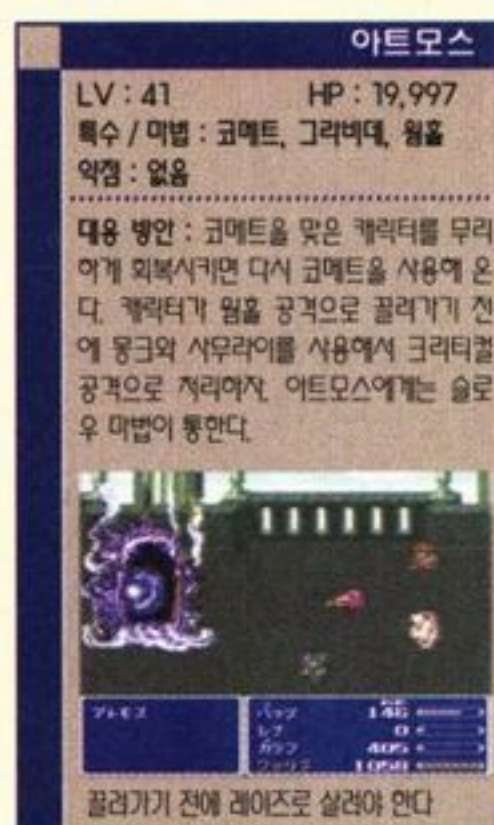
지하에서 잠입하여 제더와 두 갈래로 나뉘어 최상층까지 가야한다. 정상에 있는 안테나에 도착하면 아트모스와 전투가 벌어진다. 탑을 탈출하면 잠수정을 입수하게 된다.

개러프 : 배리어의 탑?
제더 : 그렇다. 이 곳을 부수면 보호막은 사라진다. 나는 지하 동력실에 간다. 꼭대기에는 안테나가 있을 것이다. 너희들은 그곳으로 가라.
개러프 : 안테나를?
제더 : 그래, 내가 동력을 멈추고 있을 동안 너희들은 안테나를 폭파해라.
제더 : 이걸 줄 테니 가져가고….
개러프 : 이것은?
제더 : 이것으로 서로 연락을 할 수 있다.
바츠 : 그럼 간다!
제더 : 부탁한다, 모두들.

잠수정을 타고 배리어의 탑 지하에 도착한 일행

[제더의 최후]
개러프 : 제더, 꼭대기에 왔다.
제더 : 그래, 알았다. (제더가 동력을 멈춘다)
제더 : 지금이다. 안테나를 폭파해라.

아트모스
LV : 41 HP : 19,997
특수 / 마법 : 코메트, 그라비데, 월홀
약점 : 없음
대응 방안 : 코메트를 맞은 캐릭터를 무리하게 회복시키면 다시 코메트를 사용해 온다. 캐릭터가 월홀 공격으로 끌려가기 전에 몽크와 사무라이를 사용해서 크리티컬 공격으로 처리하자. 아트모스에게는 슬로우 마법이 통한다.

끌려가기 전에 레이즈로 살려야 한다

바츠 : 휴우, 폭파시켰다.
개러프 : 제더 들리나? 폭파했어.
제더 : 개러프, 여기는 위험하다. 빨리 탈출하라. 갈 곳이 없어진 에너지가 곧 폭발할 것이다.
레나 : 앗, 저기 비룡이…. 뛰어내리죠.
개러프 : 제더 지금 구하러 간다.
제더 : 오지마. 잠수함에서 기다려. 괜찮아. 걱정하지마 나중에 갈께.
개러프 : 안돼, 죽으려는 거야?
바츠 : 개러프, 위험해.
개러프 : 그러나….
바츠 : 레나들은 먼저 탈출 해.
개러프 : 제더, 너는 처음부터 이렇게 되리라는 것을 알고 있었구나. 알면서도 자신을 희생하다니….
제더 : 잠수함에서 기다려. 꼭 갈께. 약속이다. 통신 끝.
개러프 : 제더.

[죽어가는 제더]
제더 : 물론 알고 있었지. 그러나 너희들을 이곳으로 보낼 수는 없었다. 크리스탈의 조각이 보호하는 새로운 4전사에게 엑스데스 타도를 맡긴….
제더 : 개러프, 그리고 바츠, 레나, 파리스, 뒤를 부탁한다. 걱정하지 마라. 나는 언제든지 도와주러 갈테니, 비록 혼이 되어서라도.

혼이 되어도 도와주겠다는 제더

[잠수함]
개러프 : 윽… 바츠… 잠수함으로 가자.
바츠 : 개러프… 제더는 이미….
개러프 : 놈과의 마지막 약속이다. 꼭 지켜주자.
(잠수함으로 간다.)
바츠 : 개러프, 그만 가죠.
개러프 : 조금만 더 가자.
개러프 : 제더 녀석 혼자서만 멋부리다니….
파리스 : 잠수함이라면 가라앉은 기드의 동굴에 갈 수 있을지도 몰라.
바츠 : 그렇군.
바츠 : 개러프는?
레나 : 조금 쉬면 괜찮아 지겠지.
바츠 : 좋아 가자.

기드의 집(ギードのほこら)

잠수정을 얻은 바츠, 기드의 집은 해저에서 진입하여 가장 아래층까지 내려가자. 현자 기드와 만나면 장로의 가지를 얻을 수 있다.

PlayStation

바츠 : 뭐야? 이 거북이는?
개러프 : 바… 바츠, 멈춰라.
바츠 : 이거, 재미있는데.
기드 : 하지마!!
바츠 : 말, 말을 하다니??
개러프 : 현자 기드여, 실례했습니다.
바츠 : 그럼 이 거북이가? 죄송합니다.
기드 : 됐어, 됐어.
기드 : 그것보다 모두 서두르지 않으면 안돼.
바츠 : 엑스데스 말예요?
기드 : 그래, 놈이 노리는 것은 무아(ムーア)의 삼림에 있다.
바츠 : 무아의 대삼림?
기드 : 서게이트 성 (サーゲイト) 성의 서쪽에 있는 숲이지, 엑스데스가 태어난 곳이다.
바츠 : !?
기드 : 500년 전에 무아의 숲에 봉인되었던 사악한 마음들이 하나의 나무를 몬스터로 변화시켰지, 그것이 바로 엑스데스였다. 나는 500년간 그것을 막아 왔으나 30년 전에 그것이 풀렸다.
바츠 : 30년 전에 불의 4전사와의 싸움이 엑스데스를 크리스탈의 힘을 빌어 봉인시켰죠.
기드 : 그러나 그는 되살아났다.
바츠 : 우리들 때문에?
기드 : 아냐, 그건 아니다.
기드 : 봉인된 것은 되살아난다. 이번에야말로 죽여야 해.
바츠 : 그럼 놈은 어디에?
기드 : 무어의 대삼림, 그곳에 잠들어 있는 것을 찾고 있는 것 같다.
바츠 : 무아의 대삼림?
기드 : 부탁해, 무아의 숲으로 가서 거기에 잠들어 있는 것을 지켜다오.
바츠 : 무아의 숲에?
개러프 : 제더의 복수다.
파리스 : 엑스데스를 무찌르자.
기드 : 무아의 숲은 살아 있어, 들어간 자는 누구라도 습격을 할 것이다. 이것을 가져가라(장로의 가지를 받는다).

거북이를 가지고 노는 바츠

바츠 : 이것은?
기드 : 이것은 장로 나무의 가지이다. 이것이 있으면 숲에 들어갈 수 있어.
기드 : 서둘러, 엑스데스는 벌써 무아의 숲에 들어 갔을 거야.

그는 현자 기드였다

무아의 마을 (ムーアの村)

무아의 대삼림과 마을 부근에서 나오는 유령에 대한 정보를 입수하고 마법과 장비를 정비하자. 제 2세계 후반에는 거점이 되는 마을이기도 하다.

[주요대화]
마을사람 : 사람의 욕망은 때때로 사악함을 불러내기도 하지.
술집아저씨 : 나무의 요정은 보통 때는 모습이 보이지 않지만, 나무의 작은 구멍으로 쳐다본다면 이야기할 수 있을 거야.
아저씨 : 나무의 요정들이 길을 숨기고 있을 때가 많아요.

무아의 대삼림 (ムーアの大森林)

장노의 가지를 사용하여 숲의 입구로 들어가자. 중앙에 도착하면 대화재가 발생, 모그리의 동굴로 일단 피난하게 된다.

숲 중앙에 도착하면 화재가 발생한다

바츠 : 이것은?
개러프 : 이것이 봉인되었던 물건?
개러프 : 우리에게 다가온다.

봉인을 지키는 4개의 보석?

봉인을 지키는 자

LV : 77 HP : 7,777
특수 / 마법 : 화이가, 에어로가, 어스쉐어커, 아쿠아브레스
약점 : 없음

대응 방안 : 봉인을 지키는 자에게는 그라비데가 잘 통한다. 하나씩 확실하게 처리할 것. 적이 마법을 사용하기 전에 반드시 백마법 쉘을 걸어서 데미지를 줄이도록 하자.

다른 방법으로는 먼저 아군 전원에게 레비테트를 건다. 그리고 타이탄을 소환하면 토속성을 제외한 나머지는 금방 해결된다. 그리고 토속성의 지키는 자는 그라비가를 사용해서 처리할 것.

타이탄으로 나머지를 해결한 다음 토속성을 처리하자

어디선가 : 하하하, 크리스탈의 힘에 인도되는 전사들, 봉인을 풀어 주었구나. 흐흐흐, 고맙게 생각한다.
개러프 : 엑스데스.
엑스데스 : 봉인은 너희들 4전사의 힘에 의해 풀렸다.
(지금까지 싸웠던 존재가 크리스탈로 변한다.)
개러프 : 앗! 크리스탈!
엑스데스 : 나를 붙잡던 크리스탈의 힘, 이번에는 나의 것이 되어라.
엑스데스 : 하하, 너희들 크리스탈의 힘 앞에 무릎을 끓어라.
쿠루루 : 왠지 가슴이 두근두근거려, 할아버지에게 무슨 일이….
모그리 : 쿠포.
쿠루루 : 응? 무아의 대삼림에?
쿠루루 : 비룡!

엑스데스 : 끝이다. 죽어라!!
개러프 : 엑스데스는?
쿠루루 : 괜찮아요. 잠시동안은 못 움직일거에요.
엑스데스 : 이 녀석!
쿠루루 : 뭐하는 거야?
엑스데스 : 흐흐, 죽어라!
쿠루루 : 할아버지!!
개러프 : 쿠루루!
엑스데스 : 그런 짓을 해도 되나? 이 힘에 반항하면 크리스탈은 깨져버려!
개러프 : 쿠루루.
개러프 : 엑스데스!!!

[개러프의 죽음]
쿠루루 : 할아버지!
레나 : 개러프!
개러프 : 나는 더 이상 안되겠다.
바츠 : 개러프! 무슨 말이에요?
레나 : 개러프!
파리스 : 일어나.
쿠루루 : 할아버지 눈을 떠요.
개러프 : 바츠, 레나, 파리스, 그리고 쿠루루. 엑스데스를, 엑스데스를 죽여…라….
쿠루루 : 할아버지… 죽지 말아요….
바츠 : 개러프 죽지마요. 케알가!
레나 : 부탁해요. 레이즈.
파리스 : 불사조의 꼬리! 에릭사!
쿠루루 : 할아버지!! 싫어싫어, 죽으면 안돼.
쿠루루 : 앗! 할아버지의 영혼이 부른다.
개러프의 영혼 : 쿠루루
쿠루루 : 앗! 할아버지.
개러프의 영혼 : 1000년 동안 크리스탈의 힘을 지킨 장로 나무의 힘을 빌어 나

위기를 맞이하는 일행

HP가 0이 되어도 싸우는 개러프

의 힘을 너에게 주마.

쿠루루 : *싫어요. 할아버지 살아나세요!*

개러프 : *너는 혼자가 아니다. 알겠니? 쿠루루.*

쿠루루 : *할아버지… 따뜻해요. 할아버지를 느껴요.*

(쿠루루가 개러프의 어빌리티를 이어 받는다.)

개러프 : *나는 너의 속에 항상 있단다.*

쿠루루 : *할아버지 알았어요.*

바츠 : *쿠루루!*

쿠루루 : *바츠, 레나, 파리스, 나와 함께 싸우자.*

쿠루루 : *엑스데스는 크리스탈을 모두 깨려고 하고 있어. 할아버지가 그렇게 말씀하셨어요. 서둘러 가자. 엑스데스 성으로…*

개러프의 어빌리티를 이어받는 쿠루루

엑스데스 성(エクスデス城)

3층에서 엑스데스의 환영을 격파하면 진짜 성의 모습이 나타난다. 10층에서 소환수 카벙클을 입수한 다음 12층에서 길가메슈와 싸운다. 이벤트가 발생한 다음 13층에서 엑스데스와 결전. 전투가 끝나면 제 1세계와 제 2세계가 하나로 합쳐진다.

[엑스데스의 환상]

바츠 : *막혔군*

바츠 : *쿠루루 왜 그래?*

쿠루루 : *엑스데스가 만든 환상이…*

쿠루루 : *할아버지 힘을 빌려줘요!!*

케루카 : *그래. 개러프까지…. 도르간, 제더, 개러프, 모두 가 버렸구나…. 나도 이제 멀지 않았군.*

웨어울프 : *케루가님.*

케루가 : *누군가? 개러프? 가라픈가? 뭐? 쿠루루들이? 개러프… 알았다. 모두들 힘을 빌려줘라.*

모두들 : *케루가님.*

개러프 : *엑스데스가 만든 환상을 부서야 해.*

케루가 : *나의 최후의 생명을… 모두의 힘으로 엑스데스 성으로 보내라.*

모두들 : *케루가님!*

쿠루루 : *할아버지! 그리고 늑대 아저씨.*

방어적인 면에서 반드시 필요한 소환수 카벙클

바츠 : *케루가가?*

쿠루루 : *모두의 힘이…*

바츠 : *앗! 길가메슈!*

길가메슈 : *하하. 이 속에 있던 엑스칼리버는 내가 먼저 실례했다.*

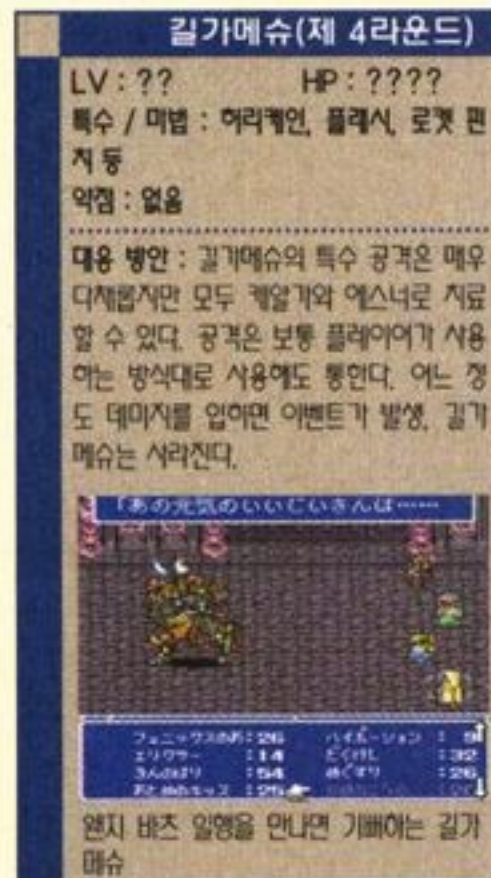
길가메슈(제 4라운드)

LV : ?? HP : ????

특수 / 마법 : 허리케인, 플래시, 로켓 펀치 등

약점 : 없음

대응 방안 : 길가메슈의 특수 공격은 매우 다채롭지만 모두 케알가와 엑스너로 치료할 수 있다. 공격은 보통 플레이어가 사용하는 방식대로 사용해도 통한다. 어느 정도 데미지를 입히면 이벤트가 발생, 길가메슈는 사라진다.

왠지 바츠 일행을 만나면 기뻐하는 길가메슈

[전투 도중 말을 거는 길가메슈]

길가메슈 : *너희들과 싸우는 것도 벌써 4번째군. 왠지 모르지만 즐거워!! 그런데 그 힘찬 할배는 어디 갔어?*

쿠루루 : *엑스데스와 싸워서…*

길가메슈 : *그러나? 이제부터 진짜 힘을 보여 주마. 엑스칼리버여! 그 힘을 보여다오.*

길가메슈 : *어? 왜 그래? 최강의 칼이 아닌가!*

엑스데스 : *(갑자기 나타나서) 길가메슈! 이 쓸모없는 녀석. 내가 만든 함정에 네녀석이 걸리다니. 차원의 틈새로 꺼져 버려.*

길가메슈 : *앗! 그것만은…*

[엑스데스]

엑스데스 : *방해하지 마라!*

바츠 : *엑스데스! 네 마음대로 못해!!*

엑스데스 : *하하하. 내가 하려는 일이 무엇인지 아느냐? 바로 세계를 원래대로 되돌려 놓으려고 하는 것이다.*

바츠 : *사악의 세계냐?*

엑스데스 : *그런 것이 아니다. 너희들은 알 수 없겠군. 어쨌든 방해는 못한다.*

(크리스탈이 깨어지면서 엄청난 진동이 일어나 모두 정신을 잃는다.)

보스 : 엑스데스

LV : 66 HP : 32768

약점 : 성스러운 힘

특수 / 마법 : 죽음의 선고, 어스쉐이커, 레벨3 프레어, 좀비 브레스 등

대응 방안 : 먼저 고렘, 레비테트, 셸을 걸어서 엑스데스의 공격을 방어하는 것이 필요하다. 그리고 10층에서 입수하는 소환수 카벙클은 엑스데스를 쓰러뜨리는 데 반드시 필요한 것이므로 꼭 입수할 것. 통상 공격 및 마법은 모두 통하므로 일반적인 패턴으로 공격하면서 청마법 화이트 윈드로 회복하는 것이 이상적인 패턴이다.

악의 원흉, 엑스데스와의 전투

레벨에 따른 배율 계산식

레벨에 의한 배율 계산식이란 레벨이 오르면 공격력이나 마력에 많은 영향을 주면서 강해지는 수치를 말한다. 여기에 정확한 계산식을 적어본다.

레벨과 힘에 의한 배율

(레벨×힘÷120)+2 [소수점 이하는 버림]

공격력-방어력에 이것을 곱한 수치가 데미지로 된다. 고브린 펀치 등의 직접 공격력의 데미지를 계산할 때 이것을 사용한다.

예를 들면 레벨이 11이고 힘이 30이라면 배율은 4가 되어 (아군 공격력- 적 방어력)의 수치에 4배를 하면 데미지량이 나온다.

레벨과 마력에 의한 배율

(레벨×마력÷256) +4 [소수점 이하는 버림]

(마법 공격력-마법 방어력)에 이것을 곱하는 수치가 데미지로 된다. 케알 계통의 마법 회복량도 이것을 사용한다.

예를 들면 레벨 11에 마력이 28이면 배율은 5가 되어 (마법 공격력-마법 방어력)의 수치에 5를 곱하면 데미지량 또는 케알계의 회복량이 계산되어 나온다.

레벨과 체력에 의한 배율

레벨×체력÷16 [소수점 이하는 버림, 하지만 0이 되면 1로 처리]

위의 식에 대한 답이 그대로 리제네의 회복량이 된다. 예를 들면 레벨이 11이고 체력이 40이라면 리제네의 회복량은 27이 된다.

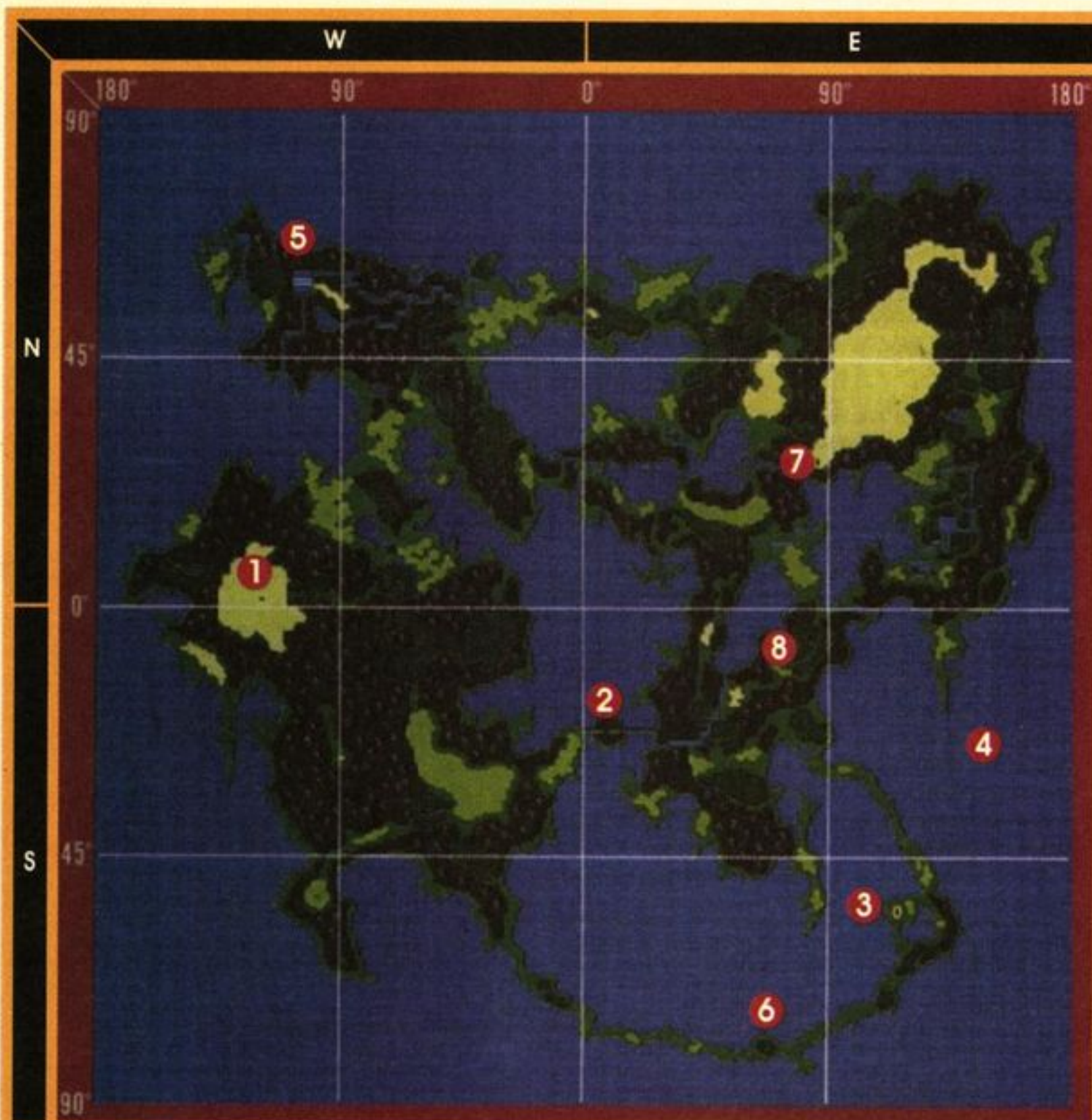
로드 계의 배율

(레벨×마력÷128) +4 [소수점 이하는 버림]

예를 들면 레벨이 11이고 마력이 28이면 배율은 6이 되어 6배의 데미지를 준다.

코메트와 메테오의 배율

코메트와 메테오의 배율은 레벨과 스테이터스에 전혀 영향을 받지 않는다. 코메트는 8배, 메테오는 14배로 고정되어 있다. 따라서 저 레벨이라도 메테오로 평균 7,000 이상의 데미지를 줄 수 있다.

제 3세계

1. 피라미드
2. 고도의 신전
3. 포크 타워
4. 대해만
5. 이스트리 목토
6. 신기루 마을
7. 피닉스의 탑
8. 차원의 틈

타이쿤 성(タイクーン城)

타이쿤 성을 나와 데스 밸리로 가면 보코를 다시 만날 수 있다. 보코를 타고서 타이쿤 성 뒤쪽으로 이동 하면 서쪽 계곡(西の谷)에 갈 수 있다. 안트리온과의 전투후 파리스도 다시 파티에 들어온다.

대신 : 레나 님! 사리사 님 잘 돌아 오셨습니다.
레나 : 아버님은…;
대신 : 폐하께서 돌아가신 것은 안타까운 일이지만, 잘 극복해야 합니다. 그 대신 사리사 님이 살아 돌아오셨으니까…;
파리스 : 사리사. 나의 진짜 이름.
대신 : 그렇습니다.
파리스 : 아버지가 불여준…;
바츠 : 아야! 축하한다. 파리스.
대신 : 친구분들도 축하연이 준비되어 있으니.
파리스 : 이런 모습은 싫어요.
대신 : 그런 말씀하지 마세요.
귀족들 : 오오. 대단히 아름답군요.
바츠 : 진짜대!!
쿠루루 : 바츠, 왜 얼굴이 빨개졌어?
바츠 : 시끄러!!

파리스, 변신!

[발코니]
쿠루루 : 할아버지…;
바츠 : 왜 그래? 쿠루루? 개러프의 일을?
쿠루루 : 응. 그러나 슬프지 않아. 단지 가슴이 두근거려.
쿠루루 : 할아버지가 서두르라고 말하는 느낌이 들어. 어딘가에서…;
바츠 : 알았어. 가보자.
쿠루루 : 응?
쿠루루 : 언니들은?
바츠 : 어쩔 수 없겠지. 놔두고 가는 편이 행복할거야.
병사 : 죄송합니다. 드디어 서쪽의 강에 다리를 놓는 일이 끝났으니 그것을 알리려고 서둘렀습니다.
바츠 : 서쪽의 동굴에 보코가 있을지도 몰라!
쿠루루 : 보코가 뭐야?
바츠 : 내가 타고 다니던 초코보야.
쿠루루 : 뭐어? 바츠가?
바츠: 뭐야? 못 믿는단 말이야?
쿠루루 : 그런데 바츠는 비룡을 잘 못 탔잖아.
바츠 : 뭐야? 이 녀석이!!
쿠루루 : 어어! 좋아. 복수다!
바츠 : 으윽. 이런. 역시 쿠루루에게는 이길 수 없구나.

[데스 밸리]
바츠 : 보코!
보코 : 꾸엑!
쿠루루 : 처음 뵙겠어요. 쿠루루에요.
바츠 : 쿠루루! 너 초코보하고 이야기 할 수 있니?
쿠루루 : 응. 조금은. 그런데 누군가를 소개하고 있는 거 같은데? 으음. 부인이래. 이름은 코코.
바츠 : 이야. 보코. 대단한데.
바츠 : 아! 보코. 부탁이 있어.
보코 : 꾸엑.
쿠루루 : 알고 있다고 말하는데?
바츠 : 에엑?
쿠루루 : 또 여행을 떠나자는 거지? 라고!
바츠 : 보코. 괜찮아? 뭐라고 말하는거야?
쿠루루 : 사랑하고 있다고 말하는데?
바츠 : 윽.
쿠루루 : 여행을 떠나는 동안 아이를 부탁한데.
바츠 : 아이?
쿠루루 : 코코 뱃속에는 아이가 있다고 해. 코코는 여기서 돌아오길 기다리겠데요.
바츠 : 코코 고마워!!

보코와 다시 만나 탈 거리가 생긴다

[서쪽 계곡]

(보코를 타고 가던 일행, 갑자기 구멍에 빠지고 몬스터 안트리온과 전투가 벌어진다.)

쿠루루 : 보코에게 그러면 안되요! 바츠, 저건?

바츠 : 몬스터의 소굴이었군…. 이런….

쿠루루 : 곤란한데요? 나갈 길이 없어요.

보코 : 쿠엑.

위에서 : 이제 그런 짓 안할거지? 너희들 죄를 인정할거냐? 그럼 빨리 올라와!

바츠 : 파리스!

파리스 : 나를 놔두고 가다니…. 누가 그러자고 했지? 어쨌든 두 번 다시 그런 짓 하지 마라!

바츠 : 왜?

파리스 : 역시 나에게 공주님 같은 것은 안 어울려.

쿠루루 : 아야.

바츠 : 쿠루루 왜 그래?

쿠루루 : 괜찮아요…. 조금 가시가 박힌 것 같아서….

빛줄로 바츠를 약올리는 파리스

기드의 집(ギードのほこら)

기드의 집에서 엑스데스가 부활한다. 고대 도서관에서는 봉인의 책을 입수할 수 있다.

[뒤집어진 기드]

바츠 : 기드?

기드 : 미안, 미안. 세계가 하나로 돌아오는 충격으로 뒤집어져 버렸어. 그렇게 되면 나는 아무 것도 못한다구.

바츠 : 기드, 세계가 하나로 되었다구요?

기드 : 흠, 그 전설이 정말이었다니, 나도 아직 못믿겠어. 전설은 이렇게 되어있어. 1000년전 너의 세계와 쿠루루의 세계, 두 세계는 하나였다고.

바츠 : 세계가 하나였다구요?

기드 : 그렇다.

바츠 : 왜 세계가 두개로 나눠진 거죠?

기드 : 無를 봉인하기 위해서.

바츠 : 無?

기드 : 그래.

기드 : 1000년전 거대한 악 에누오가 있었지. 에누오는 무를 조정하는 힘을 가지고 있었다. 싸움은 오랫동안 계속 이어졌었다. 사람들은 전설의 12개의 무기를 사용하여 에누오를 쓰러뜨렸다. 그러나 에누오가 만들어낸 無를 없앨 수는 없었지. 그래서 사람들은 마지막 수단을 사용한거야. 크리스탈을 두 개로 나눈 것이지. 세계의 균형을 이루는 크리스탈을 나누면 세계도 두 개로 나눠진다. 드디어 그 두 개의 사이에 無를 봉인했다.

바츠 : 엑스데스가 말한 것이 진짜였구나. 세계가 원래대로 돌아간다더니, 그러나 크리스탈은 없어졌어요. 바람은 이제 다시는 돌아오지 않아요. 흙이나 물의 자원도, 불의 힘도, 이젠 돌아오지 않아요.

쿠루루 : 아야. 가시가….

바츠 : 엑스데스!

엑스데스 : 하하하. 작은 가시로 변해 이 때를 기다렸었다. 나의 진짜 목적은 차원 사이에 봉인을 풀고 無의 힘을 손에 넣는 것이다.

바츠 : 뭐?!

엑스데스 : 그래서 세계를 원래대로 되돌린 거야. 하하하.

(갑자기 타이쿤 성 상공에 이상한 중력장이 생긴다.)

기드 : 차원의 틈새가 이 세계에 나타나려고 한다.

파리스 : 저 속에 무의 힘이?

엑스데스 : 오오, 저것이야말로 내가 원하던 것, 지금이야말로 '최강의 無의 힘'을 손에 넣을 때….

바츠 : 그렇게는 안돼! 엑스데스!

(무의 힘이 타이쿤 성을 휩싼다.)

쿠루루 : 타이쿤 성이….

파리스 : 레나.

엑스데스 : 끝내주는군…. 저 무의 힘을… 모든 것을 삼키는 최강의 힘을 조금 있으면 나의 손에….

파리스 : 레나, 아아아.

엑스데스 : 하하 어리석은 녀석들, 끝이다. 죽어!!(그 때 기드가 엑스데스를 공격한다.)

엑스데스 : 거북이, 꽤 하는군. 하하하. 그런 여유도 지금뿐이지. 어리석은 녀석들. 하하하.

가시에서 부활한 엑스데스

[고대도서관]

기드 : 아아아아아.

바츠 : 기드, 괜찮아?

기드 : 엑스데스 녀석, 놈이 無의 힘을 손에 넣기 전에….

기드 : 저것은?

바츠 : 고대 도서관 ….

기드 : 뭐? 전설의 고대 도서관?

기드 : 그렇군, 바츠들의 세계에 있었군.

기드 : 가자! 고대 도서관에 엑스데스를 물리치기 위한 책이 잠자고 있을 거야.

[작전회의]

학자 : 기드님!

기드 : 서게이트의 학자들인가?

학자 : 봉인의 책이 두 권 모였습니다.

기드 : 음…. 작전회의다. 2개의 세계는 하나로 돌아 왔다. 그리고 차원의 틈새에 봉인되어 있던 無의 힘이 되살아나려고 한다.

바츠 : 차원의 틈새로 가자!

기드 : 안돼…. 차원의 틈새에는 1000년 전 無의 힘과 함께 여러 몬스터들도 봉인되어 있어. 그 강함은 강대하다. 지금의 너희들로는 승산이 없다.

바츠 : 그럼 어떻게?

기드 : 1000년 전에 에누오를 물리친 전설의 12무기를 구해라.

바츠 : 12개의 무기?

기드 : 그래. 그것에 대해 전설대로라면 책이 길을 알려줄 것이다.

바츠 : 책이!

기드 : 無의 힘이 되살아 날 때 책은 빛의 전사에게 이야기를 해 준다.

지금은 작전회의중

[봉인의 책이 이야기한다]

에누오와 싸운 우리들의 12개 무기를 쿠자(クーザー) 성에 봉인한다. 봉인을 푸는 열쇠는 4개의 석판이다. 1개는 과거의 혼과 함께 땅의 보호를 받고 있다. 하나는 섬의 신전 안에 바람의 보호를 받고 있다. 하나는 해저보다 깊은 곳에서 불의 힘의 보호를 받고 있다. 나머지 하나는 내려치는 물의 뒤에서 물의 보호를 받고 있다. 우리들의 부하도 봉인한다.

봉인을 푸는 열쇠 4개의 석판. 석판을 움직일 때 우리들의 부하도 부활한다. 백과 흑의 궁극의 마법….

시공마법 메테오

해왕 리바이어선

용왕 바하무트

이 책을 문으로 가져가라. 그렇다면 봉인에의 길은 열리리라.

기드 : 엑스데스가 無의 힘을 얻기 전에 전설의 12무기의 봉인을 푸는 것이다. 먼저 제 1석판 과거의 혼과 함께 땅의 보호를 받는 장소. 유사의 사막의 피라미드다. 바츠, 쿠루루, 파리스, 부탁해. 세계의 운명은 너희들에게 달려 있다.

[중요대화]

학자 : 두개의 세계가 합쳐졌다면 봉인성 쿠자는 토울마을의 동쪽이 된다.

학자 : 차원의 틈새에 갇힌 마을이 있다고 써있다. 천년 전에 훌륭한 마법과 방어구, 무기를 팔고 있었다는…. 차원의 틈새가 나타나면 그 마을도 어딘가에….

학자 : 석판이 있는 장소는 꼭 누군가에 의해 지켜지고 있습니다.

학자 : 차원의 틈새에는 사악한 숲이나 동굴, 무서운 몬스터가 봉인되어 있다고

PlayStation

써 있습니다.

학자 : 시드와 미드는 삼일월도에서 돌아오지 않습니다.

학자 : 無는 빛을 태어나게 하는 모체. 어떤 의미일까요?

피라미드(ピラミッド)

최상층에서 제 1석판을 발견한다. 바하무트 등장. 피라미드에 들어가자마자 만나는 2마리의 몬스터는 동시에 죽여야한다.

이 몬스터는 2마리를 동시에 죽여야 한다

제 1석판을 입수

장로의 나무(長老の木)

엑스데스 : 無의 힘…. 너의 힘을 조정할 수는 없는가? 무의 힘이여…. 나에게 그 모습을 보여라. 가라…. 세계를 멸망시켜라. 그 모습을 보여줘라.

바츠 : 윽

파리스 : 레나, 정신차려!

쿠루루 : 언니!

엑스데스 : 천구의 손에 순순히 죽는 것이 좋아.

바츠 : 엑스데스

엑스데스 : 하하하. 너희들 먼저 거북이를 처단하겠다.

엑스데스 : 이제 얼마 안남았다. 이 힘이 완전히 나의 것이 되어 세계는 나의 앞에 무릎을 꿇을 것이다.

바츠 : 레나!!(비룡의 힘으로 레나 몸에서 몬스터가 분리된다.)

바츠 : 지금이다.

메류진느

LV : 29~33 HP : 20,000

특수 / 마법 : 배리어 체인지, 화이가, 선더가, 블리자가

약점 : 화염, 냉기, 번개

대응 방안 : 메류진느는 공격을 받을 때마다 배리어 체인지를 사용하여 자신의 속성과 약점을 바꾼다. 따라서 공격하기 전에 백마법 라이브라로 메류진느의 속성과 약점을 반드시 알아야 한다. 약점을 노려 마법을 사용하면 4,000~5,000의 데미지를 입힐 수 있다. 반대로 속성과 일치하는 마법을 사용하면 회복하므로 주의.

다양한 속성으로 변신하는 메류진느

[메류진사를 쓰러뜨리면]

바츠 : 레나!

레나 : 바츠…. 나….

파리스 : 레나.

레나 : 언니…. 쿠루루… 성이… 나도 어둠에 둘러싸여.

파리스 : 알아. 말하지마.

봉인성 쿠저(封印城クーザー)

봉인성에 제 1석판을 내려놓으면 전설의 무기중 3개를 선택하여 봉인을 풀 수 있다. 이후 석판을 얻을 때마다 봉인성에 와서 전설의 무기를 얻어야 한다. 4개의 석판을 한꺼번에 사용하면 3개만 얻게 되므로 주의.

전설의 무기가 있는 봉인성 쿠저

신기루의 마을(蜃氣樓の町)

크레센트 마을에서 신기루의 마을에 대한 정보를 얻는다. 크레센트 남서쪽 숲에서 엔카운트로 마을에 들어갈 수 있다. 마을에서는 에누오의 정보와 새로운 마법을 입수할 수 있다.

고도의 신전(孤島の神殿)

고도의 신전은 예전 빅브리지가 있던 장소에 출현해 있다. 통풍구를 통과해서 안쪽으로 들어가면 스토커와 대결을 벌인다. 이기면 제 2석판을 발견할 수 있다. 석판을 가지고 봉인성으로 가자.

고도의 신전이 있는 위치

스토커

LV : 7 HP : 20,000

특수 / 마법 : 브레이즈, 허리케인, 마인드 블러스트

약점 : 없음

대응 방안 : 4개로 등장하는 스토커는 그 중 하나만이 진짜이다. 즉 나머지를 공격해도 데미지는 주지 못한다. 만약 전체 마법을 사용하면 브레이즈로 반격해 오므로 금물. 난타나 동전 던지기 등의 물리 전체 공격이 유효하다.

이 중 하나만이 진짜 스토커

포크 타워(フォークタワー)

미노타우르스(홀리 타워)

LV : 37 HP : 19,850

특수 / 마법 : 홀리 약점 : 없음

대응 방안 : 미노타우르스는 직접 공격만 가해오지만 그만큼 공격력이 높다. 전투가 시작하면 뮤트를 사용하기 때문에 마법을 일절 사용할 수 없다. 미노타우르스를 이기는 방법은 몽크에게 기사의 지키기(まもる)를 붙이는 것으로 HP의 손해없이 이길 수 있다. 직접 공격은 전혀 받지 않고 몽크의 특기인 카운터로 미노타우르스를 공격하기 때문이다.

몽크+지키기, 또는 기사+카운터로 조합하면 쉽게 이길 수 있다

팀을 2개로 나누어서 탑에 올라야 한다. 가장 꼭대기에서 두 보스와 싸워 이기면 최강 마법인 프레아와 홀리를 입수할 수 있다.

모든 것을 아는 자(프레아 타워)

LV : 53 HP : 16,999

특기 / 마법 : 대부분의 흑, 백마법, 시공 마법

약점 : 풍

대응 방안 : 먼저 백마법 버서크를 보스에게 사용한다. 그러면 모든 것을 아는 자는 마법 공격을 사용할 수 없게 된다. 그리고 소환 마법인 고렘을 계속 소환하여 보스의 직접 공격을 차단한다. 죽을 때 사용하는 프레아도 버서크 상태이기 때문에 사용하지 않는다.

버서크를 걸어 놓을 것

캐터팔트(カタパルト)

포크 타워를 클리어하면 타워는 무너지고 캐터팔트가 다시 생겨난다. 이 곳에서는 시드를 구출한 다음 비공정을 개조해야 한다. 개조된 비공정은 해저, 해상, 공중을 자유롭게 이동할 수 있게 된다.

비공정을 잠수할 수 있도록 개조해 준다

대해구(大海溝)

캐터팔트 북동쪽 바다로 가서 잠수하면 대해구를 발견할 수 있다. 여기에서 트워프 왕국을 지나 가장 마지막 층으로 가면 보스. 보스를 쓰러뜨리면 세번째 석판을 얻을 수 있다.

트라이톤(적), 네레게이드(청), 포보스(녹)

LV : 37, 20, 39
HP : 13,333, 13,333, 13,333
특수 / 마법 : 델타어택, 화염방사, 브레이즈, 바이오 등

대응 방안 : 트라이톤은 불, 네레게이드는 냉기, 포보스는 독을 흡수한다. 즉, 그 외의 속성 마법으로 전체 공격을 가하면 OK. 선더가나 바하무트, 타이탄 등의 공격이 좋다. 델타 어택으로 석화가 된 아군은 금 바늘이나 에스나로 빨리 치료해 둘 것.

적 2개는 언데드로 계열계 계통의 공격이 통하지만 그 중 가장 강력한 것은 음유시인의 레퀴엠(ケクイエム). 보스전이 귀찮다면 전원 노래하다(うたう)의 어빌리티를 장착하고 싸우면 5턴 이내에 처리할 수 있다.

죽을 때 사용하는 델타 어택은 주의

이스트리 폭포 (イストリーの滝)

해저에서 진입할 수 있다. 가장 아래층까지 진행하면 제 4의 석판을 얻을 수 있으며, 리바이어선과 만나 싸우게 된다. 마지막 남은 전설의 무기를 얻기 위해 봉인성으로.

제 4의 석판 입수

소환수 리바이어선과도 만나게 되는데~

차원의 틈새로 가기 전

이제 전설의 무기를 찾았으면 차원의 틈새로 갈 수 있다. 차원의 틈새는 타이쿤 성이 있던 자리에 있는데 그전에 마지막 22번째의 직업인 흉내쟁이와 각종 소환수들을 찾아서 가는 것이 유리하다.

흉내쟁이 얻기

22번째 직업인 흉내쟁이는 물에 잠긴 월스의 탑에 있다. 구조는 월스의 탑과 동일하지만 전과는 다르게 위에서 아래로 내려가야 하며, 6분 이내에 흉내쟁이를 얻고 다시 올라와야 한다. 고고와 싸울 때에는 그가 말한대로 행동하기만(즉, 가만히 있기만) 하면 이길 수 있다.

[고고를 만나면]
고고 : *나의 이름은 고고! 흉내내기의 명인이다. 흉내내기의 기술은 따라하는 것이니까…. 나는 너희들이 하는 것을 따라하겠다. 싸움에는 싸움으로, 마법에는 마법으로 돌려보낸다. 내가 하는 것을 따라하면 이길 수 있어.*

소환기 얻기

■ 카토브레퍼스
카토브레퍼스는 북쪽 호수 주변에 있는 숲에서 만나게 된다. 악마의 눈동자로 아군 한명을 석화시키므로 금 바늘이 반드시 필요하다. 리본을 장비한 캐릭터도 필요하므로 아군 한명은 댄서로 하여 장비할 것.

■ 카벙클
카벙클은 엑스데스 성에서 얻을 수 있다. 카벙클을 얻기 위해서는 카토브레퍼스가 필요하다. 이 소환수를 전원이 사용하면 확실하게 쓰러뜨릴 수 있다.

■ 실드라
실드라는 세계가 합쳐진 후 레나와 파리스를 동료가 되면 얻을 수 있다. 파리스를 처음 만난 해적의 아지트에서 얻을 수 있다.

■ 오딘
오딘은 발성 지하에 있다. 오딘을 이기려면 마법검 브레이크가 유용하다.

■ 피닉스
피닉스는 피닉스의 탑에 있으며, 이곳에 가기 위해서는 흑 초코보가 필요하다.

■ 리바이어선
리바이어선은 이스트리 폭포에 있다. 물의 속성을 지니고 있기 때문에 번개공격인 선더가 등에 약하다. 리바이어선은 수의 속성 공격을 가해오므로 산호의 반지가 있다면 데미지를 입지 않고 반대로 HP를 회복할 수 있다.

■ 바하무트
바하무트는 북쪽 산에 있다. 강력한 공격력을 지닌 용왕을 이기기 위해서는 상당한 노력이 필요하다. 마법검 프레어를 중심으로 프레아, 홀리 등으로 공격을 가해야 한다.

차원의 틈새(次元のはざま)

봉인을 풀어 전설의 무기를 얻었다면 다음은 차원의 틈새로 가야 할 시간이다. 타이쿤 성이 있던 장소가 마지막 전투가 벌어지는 입구이다.

차원의 숲

카로피스테리

보스 : 카로피스테리 LV : 68
HP : 18,000
특수 / 마법 : 리플렉크, 바이오, 프로테스, 에스나, 리제네, 올드, 스톱, 케알라

대응 방안 : 방어 마법 이외에도 자신에게 리플렉크를 걸어서 마법 공격을 반사한다. 일단 아군 캐릭터의 직업을 마법검사나 어빌러티에 마법검을 장비하고 전원 사이레스로 공격하자. 이러면 카로피스테리의 마법이 봉해지므로 통상 공격만 가해온다.

마법이 강한 카로피스테리

도서관

어팬더

LV : 59 HP : 22,200
특수 / 마법 : 권퓨, 매직햄머, 카마이터치, 저로

대응 방안 : 어팬더는 특수한 공격을 중심으로 공격한다. 고대도서관의 비브로스와 공략법이 거의 동일하여 불에 약점을 지니고 있다. 일단 어팬더의 특수 공격을 방어하기 위해 버서크를 걸고 그의 직접 공격은 고렘으로 방어하자. 하지만 이프리트를 사용하면 자신을 치료하므로 사용 금지.

화염마법에 약한 어팬더

차원성 지하 감옥

아포카럽스

LV : 57 HP : 27,900
특수 / 마법 : 마이티 가드, 화염방사, 고블린 펀치, 레벨 2 올드, 레벨 3 프레어, 레벨 4 그라비가, 레벨 5 데스, 타임 슬립, 런닝 등

대응 방안 : 대부분의 청마법을 랜덤으로 사용하는 아포카럽스. 아군이 사용하는 청마법을 흉내내어 사용하는 경우도 있다.

아포카럽스에게는 바이오 공격이 대단히 효과적. 마이티 가드를 배워야 하므로 먼저 아포카럽스에게 리플렉크를 걸어 사용할 때까지 기다리자. 청마법 마이티 가드를 배웠다면 일제히 공격, 마법검 바이오나 소환 마법 오딘으로 승부를 하자.

마법을 사용할 경우에는 마법 튕기기로 공격하자

알테 로이테, 쥬라에이비스

LV : 58~61
HP : 6,000~15,000
특수 / 마법 : 서클, 브레스 윙, 화염, 휘감기, 브레이즈

대응 방안 : 알테 로이테는 통상 공격, 크리티컬, 서클을 사용하며, HP가 없어지면 쥬라에이비스로 변신한다. 이렇게 변신한 쥬라에이비스에게는 오딘을 소환하자. 높은 확률로 참철검을 사용, 한번에 보낸다.

체력이 떨어지면 쥬라에이비스로 변하는 알테 로이테

카타스트로피

LV : 71 HP : 19,997
특수 / 마법 : 어스 셰이커, 악마의 눈동자, 중력100

대응 방안 : 카타스트로피는 어스 셰이커로 아군 전원에게 막대한 데미지를 준다. 만약 아군이 레비테트를 사용하고 있다면 반드시 중력100으로 무효화한다. 이를 이용하여 레비테트를 아군 한명에게 계속 걸고 공격하면 카타스트로피는 중력100만 사용하므로 쉽게 처리할 수 있다.

레비테트를 사용하면 중력100만 사용하는 카타스트로피

PlayStation

차원성

하리칼나소스

LV : 97 HP : 33,333

특수 / 마법 : 크루루루루, 디스펠, 헤이스트, 셸, 홀리, 파워를 집중

대응 방안 : 하리칼나소스는 아군 전원에게 '쿠루루루루'를 사용하여 개구리로 만들어 버리는 특수한 공격을 사용한다. 따라서 처녀의 키스로 원상 복귀하고, 버서크로 직접 공격만 하게끔 만들어야 한다. 속성은 없으므로 프레아나 홀리 등의 강력한 마법으로 공격하자.

사이레스로 마법을 봉할 것

트인타니아

LV : 39 HP : 50,000

특수 / 마법 : 메가프레아, 기가프레아, 타이달웨이브, 아토믹레이

대응 방안 : 트인타니아의 약점은 수와 성스러운 힘. 마법검 홀리와 리바이어선이 효과적이다. 트인타니아의 기가프레아에 대해서는 셸과 카벙클로 방어하자.

강력한 공격뿐인 트인타니아

때로는 오딘이 통할 경우도 있다

라스트 플로어

네크로 포비아

LV : 66 HP : 44,044

특수 / 마법 : 플레시, 허리케인, 진공파 등

대응 방안 : 네크로 포비아의 본체는 공격을 하지않고 그의 주위에 있는 4개의 배리어가 공격을 담당한다. 일단 배리어는 바하무트 등의 소환공격과 마법검 프레아로 처리하자. 네크로포비아 혼자 남는다면 오딘을 소환하자. 높은 확률로 단번에 보낼 수 있다.

4개의 배리어로 공격해 오는 네크로 포비아

엑스데스

HP : 49,001

대응 방안 : 일단 사무라이 3명에 음유시인 한명으로 파티를 조합한다. 그리고 음유시인의 직업을 갖고 있는 캐릭터는 민첩성의 노래와 영웅의 노래를 계속 사용하며(이 때 다른 캐릭터는 방어) 동전 던지기의 데미지가 9999가 나올 때까지 방어한 뒤, 일제 공격을 가한다. 어차피 마지막 보스이므로 돈은 크게 필요없다.

돈을 던져라!

네오엑스데스

HP : 50,000(우상)
55,000(우하)
55,000(좌상)
60,000(좌하)

대응 방안 : 엑스데스와의 대전에서 올린 민첩성과 공격력이 계속 유지되므로 동전 던지기로 승부한다.

각종 미생물이 결합되어 있는 네오엑스데스

보너스 스테이지

※ 네오엑스데스보다 더 강한 2대 보스

오메가

LV : 119 HP : 55,530

특수 공격 : 아토믹레이, 화염방사, 서클, 지진, 델타어택, 파동포, 블러스터, 미스터 봄, 로켓 펀치

대응 방안 : 우선 특수 공격에 대한 방어가 필요하다. 카벙클로 블러스터와 델타어택을, 프레임 실드와 불의 반지로 화염방사와 아토믹레이를 방어할 수 있다. 공격면에서는 적의 회피율을 무시하는 난타를 프레아검과 병행하면 좋다. 카벙클을 이용하여 선더가를 반사하여 공격하는 방법도 좋다.

오히려 엑스데스보다 더 강한 오메가

신룡

LV : 97 HP : 55,500

특수 공격 : 악마의 눈동자, 아토믹레이, 벼락, 죽음의 룰렛, 눈보라, 타이달 웨이브, 포이즌 브레스, 마이티 가드, 윌 스톰, 레벨 2 올드, 레벨 3 프레아

대응 방안 : 전투 개시 직후에 사용하는 타이달 웨이브는 산호의 반지로 방어할 수 있다. 그리고 아이스 실드를 장비하면 눈보라와 아토믹 레이는 무섭지 않다. 오메가와는 다르게 직접 공격도 강하기 때문에 고렙도 필요하다. 공격을 할 때에는 항상 HP에 신경을 써서 회복을 해야 한다. 신룡에게는 드레인검이나 블러드 소드의 난타가 유효. 아폴론의 하프도 의외로 많은 데미지를 준다.

에필로그

「FF5」를 오랫동안 즐긴 여러분, 어떻습니까? 무사히 엔딩을 봤나요? 하지만 엔딩을 봤다고 즐거워하기엔 아직 이른 것 같습니다. FF5에는 다양한 플레이 방법이 존재하니까요. 예를 들면…

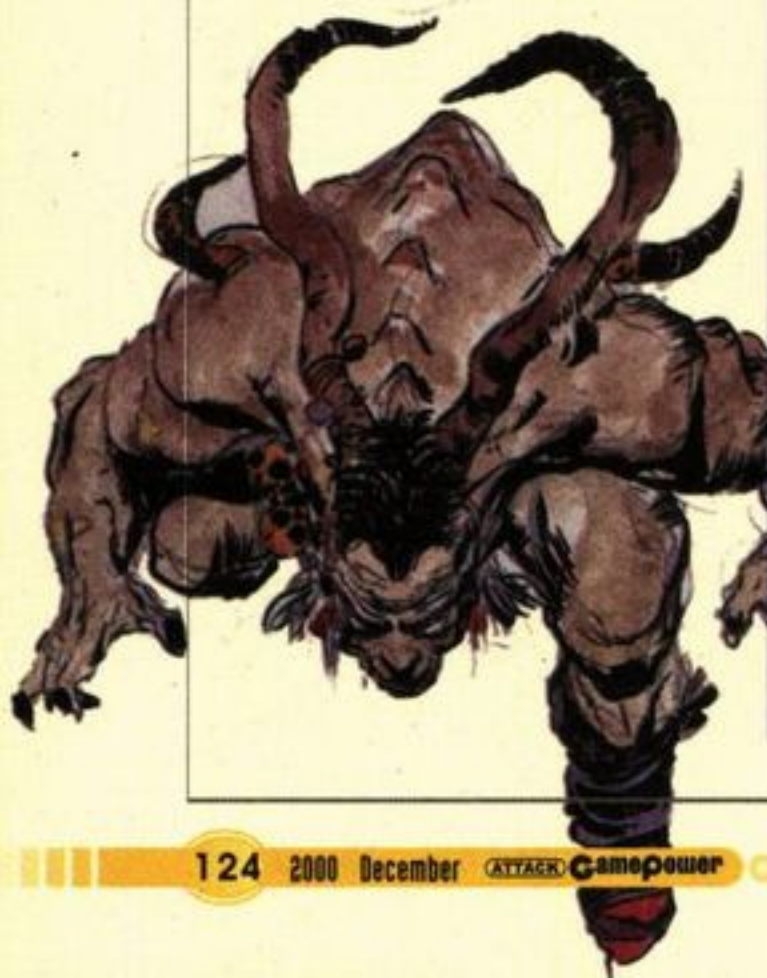
1. **레어 아이템 헌팅 투어** : 모든 아이템을 하나 이상 입수하는 것으로, 만약 그렇지 못하다면 다시 한번 퍼펙트 아이템 입수를 노려 보십시오.

2. **상자 회수율 100% 투어** : 위에 있는 레어 아이템 헌팅 투어와는 조금 다르게 모든 상자를 열어서 회수율을 100%로 만드는 플레이 방법입니다. 곳곳에 이상한 곳에 '짱' 박혀 있는 상자도 있으니 주의해 주십시오. 가장 어려운 부분은 바로 10분간 아이템을 회수해야 하는 칼낙성.

3. **타임 어택** : FF5를 얼마나 빨리 클리어하는가에 도전하는 플레이 방법. 최단 루트와 적 출현을 제한하는 방법이 필요하기 때문에 많은 노하우가 축적되어야 한다. 대시는 반드시 필요하다.

4. **초 저레벨 공략** : 보통 30~40대 레벨에서 엔딩을 보는 플레이와는 달리 바츠 2, 레나 1, 쿠루루 1, 파리스 4 레벨로 클리어할 수 있다고 한다. 레벨이 낮기 때문에 직업의 특성과 아이템의 특수 효과를 완벽하게 활용해야 엔딩을 볼 수 있다고….

5. **초 저레벨 & ABP 포인트 0 공략** : 이것은 위에 있는 극악 플레이 방법인 초저레벨 공략에 ABP 포인트를 거의 획득하지 않는 초 극악 플레이 방법이다. 허허, 머리 깨지겠군….

어때요? 다시 하고 싶은 마음이 생기나요?

환상의 전설은 끊기지 않는다

파이널 판타지 6

FINAL FANTASY VI

파이널 판타지 6(이하 FF6)는 FF5의 신비한 판타지 세계와 FF7의 기계적인 세계의 중간에 속하는 다리역할을 하는 작품으로 FF7을 위한 하나의 연습작품이 아니었나 싶은 그런 구성을 지니고 있다. FF6의 액세서리와 마석을 합치면 FF7의 마테리아가 되고, 빈사 상태의 초필살기는 FF7의 리미트기로 변형되었다. 증기기관 열차가 다니기도 하는 세계 설정은 FF7의 미래의 분위기로 연장되었다. 이와 같이 FF 시리즈 변혁의 초석이 된 FF6, PS시절부터 FF시리즈를 해본 유저라면 꼭 한번 해보아야할 그런 작품이 아닐까?

공략 ··· J구의 L씨

●장르 : RPG ●제작사 : 스퀘어

●발매일 : 94년 4월 2일(SFC) 99년 3월 11일(PS)

●발매가 : 12,800엔(SFC), 4,800엔(PS)

PS

SFC나 PS나… 조작은 그게 그거

SFC	PS	기능
방향키	방향키	캐릭터의 이동, 메뉴의 선택
A	○	메뉴의 결정
B	×	메뉴의 취소
X	△	메뉴 부르기
Y	□	파티 변경

메뉴 해설

●아이템(アイテム)

아이템을 사용하거나(つかう) 정리(せいとん), 그리고 중요 아이템의 목록을 볼 수 있다. 아이템 메뉴에서 무기나 방어구 등을 선택한 후 결정버튼을 누르면 어떤 속성을 지녔는지, 어떤

●특수(とくしゅ)

마법, 환수(마석), 그외 캐릭터별 특수기술을 볼 수 있으며 필드에서 사용할 수 있는 것이면 사용할 수 있다.

●장비(そうび)

무기나 방어구를 장착할수 있다. 서브메뉴 중 '최강(さいきょう)'을 선택하면 가장 공격력이 높은 아이템을 자동으로 장착시켜주는데, 특수 기능이 있는 아이템은 무시하므로 그런 것은 수동으로 장착하는 것이 좋다.

●액세서리(アクセサリ)

각종 어빌리티나 특수 효과가 있는 액세서리를 장비하고 해제할 수 있다.

●스테이터스(ステータス)

캐릭터의 상태를 본다. 고고는 이 화면에서 뭔가를 할 수 있는데….

●환경설정(コンフィグ)

환경설정 메뉴이다. 여러가지 설정이 가능하지만 건드리지 않고도 게임을 플레이 할 수 있다.

●세이브(セーブ)

세이브를 한다. 동굴 등에서는 세이브 포인트나 필드화면에서 가능하다.

전투 대열 변경

메뉴화면에서 커서를 좌측으로 옮기면 전투 대열을 변경할 수 있다. 맨 앞에 오는 캐릭터가 누구인지도 결정할 수 있고, 그 캐릭터를 전열에 배치할 것인지 후열에 배치할 것인지도 결정할 수 있다. 전열에 서면 공격력은 제대로 발휘하지만 방어력이 약해지고, 후열에 배치하면 공격력은 반감되지만 방어력은 배가된다.

전투 조작

기능명	조작	설명
체인지	L버튼	전열과 후열을 이동한다
방어	R버튼	방어를 해서 물리공격의 데미지를 경감시킨다
활동캐릭터 교체	X 또는 Y(SFC), □ 또는 △(PS)	ATB게이지가 꽉찬 캐릭터끼리 서로 행동순서를 바꿀 수 있다
도망치기	L+R버튼	적에게서 도망친다. 도망치지 못하는 적도 있다
아이템 교환	아이템(アイテム)메뉴에서 맨위로 커서를 올린다	전투중에 사용중인 무기나 방패를 교환할 수 있다
환수 소환	마법(まほう) 메뉴에서 맨 위로 커서를 올린다	장비중인 마석의 환수를 불러낸다
일시 정지	스타트 버튼	게임을 일시 정지한다

마석 시스템

FF6의 가장 특징적인 시스템은 역시 마석 시스템. 마법을 가게에서 사던 FF5와 달리, FF6에서는 마석을 장착하여 그것에 해당하는 마법을 배우도록 되어있다. 마석 메뉴를 보면 예를 들어 'サンダー × 10' 이라고 써있다면, 마법 경험치를 1 얻었을 때, 1×10(습득률)로 마법 습득을 10%하게 된다. 즉, 1씩 얻어 10번 전투했다면 ×10의 마법을 완전히 익히게 되는 것이다. 또, 마석을 장비하고 있으면 레벨업 보너스를 얻을 수 있다. 레벨업 보너스는 원래는 기본적으로 변치 않는 캐릭터의 능력을 강화시킬 수 있는 것으로, 힘, 마력, 민첩성 등을 올려서 자신의 구미에 맞는 캐릭터를 만들 수 있다.

마석 리스트

범례

1. 이름
2. 소환 마법/소모 MP
3. 소환마법에 대한 설명
4. 습득 마법
5. 레벨 업 보너스

라무우(ラムウ)
심판의 벼락(さばきのいかづち)/25
적 전원에게 전격 속성의 공격
썬더(サンダー) × 10
썬더라(サンダラ) × 2
포이즌(ポイズン) × 5
체력+1

키린(キリン)
홀리 브라이튼(ホーリーブライトン)/18
아군 전체에게 리제네
케알(ケアル) × 5
케알라(ケアルラ) × 1
리제네(リジェネ) × 3
포이즈나(ポイゾナ) × 4
라이브라(ライブラ) × 5
없음

케트시(ケット・シー)
케트 레인(キャットレイン)/28
적 전체에게 컨퓨
컨퓨(コンフュ) × 7
캇파(カッパー) × 5
레비테트(レビテト) × 2
마력+1

이프리트(イフリート)
지옥의 화염(じごくのかえん)/26
적 전체에게 화염 공격
파이어(ファイア) × 10
파이라(ファイラ) × 5
드레인(ドレイン) × 1
힘+1

유니콘(ユニコーン)
힐 혼(ヒールホーン)/30
아군 전체의 상태 이상 회복
케알라(ケアルラ) × 4
에스나(エスナ) × 3
데스펠(デスペル) × 2
프로테스(プロテス) × 1
쉘(シェル) × 1
없음

마딘(マディン)
케이오스 웨이브(ケイオスウエイブ)/44
적 전체에게 무속성의 공격
파이라(ファイラ) × 3
블리자라(ブリザラ) × 3
썬더라(サンダラ) × 3
마력+1

카토브레퍼스(カトブレパス)
악마의 눈동자(あくまのひとみ)/45
적 전체를 석화
바이오(バイオ) × 8
브레이크(ブレイク) × 5
데스(デス) × 2
HP+10%

팬텀(ファントム)
배니싱 바디(バニシングボディ)/38
아군 전체에게 배니시
버서크(バーサク) × 3
배니시(バニシュ) × 3
그라비데(グラビデ) × 5
MP+10%

조나시커(ゾーナシーカ)
매직 실드(マジックシールド)/30
아군 전체에게 쉘
라스필(ラスピル) × 20
아스필(アスピル) × 15
쉘(シェル) × 5
마력+2

바하무트(バハムート)
메가 프레어(メガフレア)/86
적 전체에게 무속성의 강력한 공격
프레아(フレア) × 2
HP+50%

오딘(オディーン)
참철검(斬鐵劍)/70
적 전체를 베어 즉사시키는 공격
메테오(メテオ) × 1
속도+1

카방클(カーバンクル)
루비의 빛(ルビーのひかり)/36
아군 전체에게 리플레크
리플레크(リフレク) × 5
헤이스트(ヘイスト) × 3
쉘(シェル) × 2
프로테스(プロテス) × 2
텔레포(テレポ) × 2
없음

비스마르크(ビスマルク)
버블 블로우(バブルブロウ)/50
적 전체에게 물 속성의 공격
파이어(ファイア) × 20
블리자드(ブリザド) × 20
썬더(サンダー) × 20
레이즈(レイズ) × 2
힘+2

피닉스(フェニックス)
전생의 불꽃(てんせいのほのお)
전투불능 상태의 아군을 모두 되살린다
레이즈(レイズ) ×10
어레이즈(アレイズ) × 2
리레이즈(リレイズ) × 1
케알가(ケアルガ) × 2
파이가(ファイガ) × 3
없음

고렘(ゴーレム)
어스 월(アースウォール)/33
아군 전체를 물리공격에서 지켜준다(일정량의 HP만큼)
프로테스(プロテス) × 5
스톱(ストップ) × 5
케알라(ケアルラ) × 5
체력+2

세라핌(セラフイム)
엔젤 페더(エンジェルフェザー)/40
아군 전체의 체력 회복
레이즈(レイズ) × 5
케알라(ケアルラ) × 8
케알(ケアル) × 20
리제네(リジェネ) × 10
에스나(エスナ) × 4
없음

라그나로크(ラグナロック)
메타몰포스(メタモルフォース)/6
적 하나를 아이템으로 변환
알테마(アルテマ) × 1
없음

케츠하리(ケーツハリー)
소닉 다이브(ソニックダイブ)/61
아군 전원 점프 공격
헤이스트(ヘイスト) × 20
슬로우(スロウ) × 20
헤이스가(ヘイスガ) × 2
슬로우가(スロウガ) × 2
레비테트(レビテト) × 5
없음

지하드(ジハード)
천지붕괴(てんちほうかい)/96
아군과 적 전체에게 초강력 화염속성 공격
멜톤(メルトン) × 1
메테오(メテオ) × 10
MP+50%

바리가루만다(ヴァリガルマンダ)
트라이디제스터(トライディザスタ)/68
적 전체에게 3대 속성의 공격
파이가(ファイガ) × 1
블리자가(ブリザガ) × 1
썬더가(サンダガ) × 1
마력+2

펜릴(フェンリル)
하울링 문(ハウリングムーン)/70
아군 전체를 분신시켜준다
텔레포(テレポ) × 10
디전(デジョン) × 5
스톱(ストップ) × 3
MP+30%

미드갈즈 오름(ミドガルズオルム)
어스 서라운드(アースサラウンド)/40
적 전체에게 지진 공격
퀘이크(クエイク) × 3
그라비가(グラビガ) × 1
토네이도(トルネド) × 1
HP+30%

라크슈미(ラクシュミ)
매혹의 포옹(みわくのほうよう)/74
아군 전체의 체력을 대량 회복
케알(ケアル) ×25
케알라(ケアルラ) ×16
케알가(ケアルガ) × 1
리제네(リジェネ) ×20
에스나(エスナ) ×20
체력+2

라이딘(ライディーン)
진.참철검(眞. 斬鐵劍)/80
적 전체를 베어 즉사시킨다.
퀵(クイック) × 1
힘+2

알렉센더(アレクサンダー)
성스러운 심판(聖なるしんぱん)/90
적 전체에세 성속성의 공격
홀리(ホーリー) × 2
쉘(シェル) ×10
프로테스(プロテス) ×10
데스펠(デスペル) ×10
에스나(エスナ) ×15
없음

시바(シヴァ)
다이아몬드 더스트(ダイアモンドダスト)/27
적 전체에게 냉기공격
블리자드(ブリザド) × 10
블리자라(ブリザラ) × 5
라스필(ラスピル) × 4
아스필(アスピル) × 4
케알(ケアル) × 3
없음

마법 리스트

흑마법

마법명	설명
파이어(ファイア)	불 속성의 초기 마법
파이라(ファイラ)	불 속성의 중간단계 마법
파이가(ファイガ)	불 속성의 최강 마법
블리자드(ブリザド)	냉기 속성의 초기 마법
블리자라(ブリザラ)	냉기 속성의 중단단계 마법
블리자가(ブリザガ)	냉기 속성의 최강 마법
썬더(サンダー)	전격 속성의 초기 마법
썬더라(サンダラ)	전격 속성의 중간단계 마법
썬더가(サンダガ)	전격 속성의 최강 마법
포이즌(ポイズン)	적에게 데미지 + 독
바이오(バイオ)	포이즌의 강화판
그라비데(グラビデ)	적의 체력을 1/2로 깎는다
그라비가(グラビガ)	적의 체력을 1/4로 깎는다
프레아(フレア)	적 하나에게 무속성의 공격을 한다
홀리(ホーリー)	적 하나에게 성 속성의 공격을 한다
토네이도(トルネド)	적, 아군 전원의 체력을 1/16으로 깎는다
퀘이크(クエイク)	적, 아군 전원에게 땅 속성의 데미지. 떠있으면 안전하다
멜톤(メルトン)	적, 아군 전원에게 불 속성의 초강력 데미지
디전(デジョン)	적 전원을 다른 차원으로 날려버린다
브레이크(ブレイク)	적 하나를 돌로 만든다
데스(デス)	적 하나를 즉사시킨다. 단 언데드에게 쓰면 역효과
메테오(メテオ)	적 전체에게 무속성의 공격
알테마(アルテマ)	적 전체에게 무속성의 공격. 최강 공격마법이기도 하다
드레인(ドレイン)	적의 HP를 자신의 것으로 한다. 체력이 적을 때일수록 효과는 발군

백마법

마법명	설명
케알(ケアル)	체력을 소량 회복. 언데드에게는 데미지를 준다
케알라(ケアルラ)	체력을 중간정도 회복. 언데드에게는 데미지를 준다
케알가(ケアルガ)	체력을 대량 회복. 언데드에게는 데미지를 준다
리제네(リジェネ)	체력을 서서히 회복시킨다
레이즈(レイズ)	죽은 동료를 살린다
어레이즈(アレイズ)	죽은 동료를 체력이 꽉 찬 상태로 부활시킨다
리레이즈(リレイズ)	미리 걸어두면 전투불능이 되어도 곧 살아난다
포이즈나(ポイゾナ)	중독 상태를 회복한다
에스나(エスナ)	모든 상태이상을 회복한다(캇파 제외).

시공마법

마법명	설명
헤이스트(ヘイスト)	민첩성을 상승시킨다
헤이스가(ヘイスガ)	아군 전원의 민첩성을 상승시킨다
슬로우(スロウ)	민첩성을 낮춘다
슬로우가(スロウガ)	적 전원의 민첩성을 낮춘다
스톱(ストップ)	적의 행동을 완전히 멈추게 한다. 시간이 지나면 풀린다
프로테스(プロテス)	물리 공격에 대한 방어력을 올려준다
쉘(シェル)	마법 공격에 대한 방어력을 올려준다
리플레크(リフレク)	몇종류를 제외하고는 다시 되튕긴다
아스필(アスピル)	적의 MP를 빨아들여 자신의 것으로 한다. MP가 적을수록 효과는 크다
라스필(ラスピル)	적의 MP를 소진시킨다
사이레스(サイレス)	적이 마법을 못쓰도록 침묵시킨다
스리플(スリプル)	적을 잠재운다
컨퓨(コンフュ)	적을 혼란상태에 빠뜨린다
라이브라(ライブラ)	적의 레벨, HP, MP, 속성, 약점등을 알 수 있다
캇파(カッパー)	캇파 상태로 만들거나, 캇파상태를 해제할 수 있다
레비테트(レビテト)	몸을 공중으로 띄운다
버서크(バーサク)	광전사가 되어 물리공격만을 하게되어버린다. 단, 공격력은 상승
배니시(バニシュ)	모습을 감추어 물리공격을 회피하지만, 마법 적중률은 100%가 된다
텔레포(テレポ)	던전을 탈출하거나 전투를 회피하는 마법
퀵(クイック)	이 마법을 걸면 한번에 두번 행동할 수 있다
데스펠(デスペル)	헤이스트, 프로테스등의 유리한 마법을 해제할 수 있다

PlayStation

장비구 리스트

표 보는 법

1. 사용 가능 캐릭터 ➔ 록 : 록크, 티 : 티나, 에 : 에드가, 매 : 매슈, 세 : 세리스, 섀 : 섀도우, 카 : 카이엔, 가 : 가우, 셋 : 셋쳐, 스 : 스트라고스, 리 : 리름, 모 : 모그, 고 : 고고 우 : 우마로
2. 성격 ➔ 양 : 양손 잡기, 마 : 마봉검, 필 : 필살검, 후 : 후열에서도 공격력 유지, 도 : 도구로 사용 가능

단검

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격	비고
대거(ダガー)	26	150	록티에세섀셋스리모	양마	
미스릴 나이프(ミスリルナイフ)	30	300	록티에세섀가셋스리모	양마	
마인고슈(マインゴーシュ)	59	2	록	양마	
에어 나이프(エアナイフ)	76	950	록가스리	양마	
도적의 나이프(とうぞくのナイフ)	88	2	록섀	양마	때때로 강탈효과
어새신 대거(アサシンダガー)	106	2	록섀	양마	때때로 일격필살
맨 이터(マンイーター)	146	11000	록토에세섀가스리	양마	인간 타입의 적에게 큰 데미지
소드 브레이커(ソードブレーカー)	204	16000	록섀가스리	양마필	
그라디우스(グラディウス)	204	2	록티에세섀가셋스리모	양마필	
배리언트 나이프(バリアントナイフ)	145	2	록	양마	HP 잔량이 적을수록 데미지 증가

기사검

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격	비고
미스릴 소드(ミスリルソード)	38	450	록티에세	양마필	
그레이트 소드(グレートソード)	54	800	티에세	양마필	
룬 블레이드(ルーンブレイド)	55	7500	티에	양마필	MP를 소비하여 크리티컬
플레임 탄(フレイムタン)	108	7000	록티에세	양마필	낮은 확률록 파이어 발동
아이스 블랜드(アイスブランド)	108	7000	록티에세	양마필	낮은 확률록 블리자드 발동
썬더 블레이드(サンダーブレード)	108	7000	록티에세	양마필	낮은 확률록 썬더 발동
바스타드 소드(バスタードソード)	98	3000	록티에세	양마필	
브레이크 블레이드(ブレイクブレイド)	117	12000	티에서	양마필	때때록 석화효과
블러드 소드(ブラッドソード)	121	2	록티에세	양마필	적의 HP 흡수(언데드에게는 역효과)
인헌스 소드(インハンスソード)	135	10000	티에세	양마필	마력을 대폭 증가
크리스탈 소드(クリスタルソード)	167	15000	티에세	양마필	
팔시온(ファルシオン)	176	17000	록티에세	양마필	
소울 세이버(ソウルセイバー)	125	2	록티에세	양마필	적의 MP를 흡수
오거닉스(オーガニクス)	182	2	티에세	양마필	MP를 소비하여 크리티컬
엑스캘리버(エクスカリバー)	217	2	록티에세	양마필	
참철검(ざんてつけん)	208	2	티에카세	양마필	때때록 일격필살
라이트 블링거(ライトブリンガー)	255	2	록티에세	양마필후	MP를 소비하여 크리티컬
라그나록크(ラグナロク)	255	2	록티에세	양마필	
알테마 웨폰(アルテマウェポン)	???	2	록티에세	양마필	HP 잔량이 많을수록 데미지 증가

창

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격	비고
미스릴 스피어(ミスリルスピア)	70	800	에모	양마	
트라이덴트(トライデント)	93	1700	에모	양마	
헤비 랜스(ヘヴィランス)	112	10000	에모	양마	
팔티잔(パルチザン)	150	13000	에모	양마	
홀리 랜스(ホーリーランス)	194	2	에모	양마	성속성
골든 스피어(ゴールデンスピア)	139	12000	에모	양마	
그로우 랜스(グローランス)	227	2	에모	양마	
사오정의 창(さごじょうのやり)	253	2	전원	양마	갓파시 공격력 상승

손톱

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격
메탈 너클(メタルナックル)	55	500	매	
미스릴 클로(ミスリルクロー)	54	800	매	
카이저 너클(カイザーナックル)	83	100	매	
다크 클로(ダーククロー)	95	500	매	독속성
버닝 너클(バーニングナックル)	122	10000	매	불속성
드래곤 클로(ドラゴンクロー)	188	2	매	
타이거 팡(タイガーファング)	215	2	매	

닌자도

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격
쿠나이(くない)	82	600	섀	양마
코다치(こだち)	93	1200	섀	양마
벚꽃바람(さくらふぶき)	112	3200	섀	양마
사스케의카타나(さすけのかたな)	121	2	섀	양마
일격의 칼날(いちげきのやいば)	190	2	섀	양마
카게누이(かげぬい)	220	2	섀	양마

수리검(던지기 전용)

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격
수리검(しゅりけん)	86	30	섀	후
풍마수리검(ふうましゅりけん)	132	500	섀	후
팔랑개비(かざぐるま)	190	2	섀	후

일본도

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격
아수라(あしゅら)	57	500	카	양마필
코테츠(こてつ)	66	800	카	양마필
국일문자(きくいちもんじ)	81	1200	카	양마필
바람 베기 칼날(かぜきりのやいば)	101	8000	카	양마필
무라사메(むらさめ)	110	9000	카	양마필
마사무네(まさむね)	162	2	카	양마필
아메노무라쿠모(あめのむらくも)	199	2	카	양마필
무츠노카미(むつのかみ)	215	2	카	양마필

롯드

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격	비고
미스릴 롯드(ミスリルロッド)	60	500	가스리	양	
불꽃의 롯드(ほのおのロッド)	79	3000	가스리	양도	
얼음의 롯드(こおりのロッド)	79	3000	가스리	양도	
벼락의 롯드(いかづちロッド)	79	3000	가스리	양도	
포이즌 롯드(ポイズンロッド)	86	1500	가스리	양도	
그래비티 롯드(グラビティロッド)	120	13000	가스리	양도	
홀리 롯드(ホーリーロッド)	124	12000	가스리	양도	
위저드 롯드(ウィザードロッド)	168	2	가스리	양	
힐 롯드(ヒールロッド)	200	2	가스리	양	타격시 회복
퍼니셔(パニッシャー)	111	2	가스리	양도	

투구

이름	물리방어	마법방어	가격	사용 가능 캐릭터	비고
가죽 모자(かわのぼうし)	11	7	50	전원	
헤어밴드(ヘアバンド)	12	8	150	티세리	
깃털모자(はねつきぼうし)	14	9	50	전원	
베레모(ベレーぼう)	21	21	23500	리	스케치 성공률 상승
삼각모자(さんかくぼうし)	15	16	600	티세스리모	
밴다나(バンダナ)	16	10	800	록티세가리모	
아이언 헬름(アイアンヘルム)	18	12	1000	록티에세카가셋	
휴프노스 크라운(ヒュプノクラウン)	23	23	2	리	조종하기 성공률 상승
술사의 모자(しさいのぼうし)	19	21	3000	전원	MP 10% 상승
그린베레(グリーンベレー)	19	13	3000	전원	HP 10% 상승
꽈배기 머리띠(ねじりはちまき)	16	10	1600	록매새카모	
미스릴 헬름(ミスリルヘルム)	20	13	2000	록티에매세카가셋	
티아라(ティアラ)	22	20	3000	티세리	
골드 헬름(ゴールドヘルム)	22	15	4000	티에세카모	
타이거 마스크(タイガーマスク)	21	13	2500	매가	
레드 캡(レッドキャップ)	24	17	2	전원	HP 25% 상승
신비의 베일(しんぴのヴェール)	24	25	5500	티세리	
서클릿(サークレット)	25	19	7000	전원	
록알 크라운(ロイヤルクラウン)	28	23	2	에매	
호랑이의 투구(タイアのかぶと)	27	18	8000	티에세카셋	
흑두건(くろずきん)	26	17	7500	록매새가모	
크리스탈 헬름(クリスタルヘルム)	29	19	10000	티에세새셋	
맹세의 베일(ちかいのヴェール)	32	31	9000	티세리	
고양이 귀 후드(ネコみみフード)	33	33	2	리	화뇌빙풍성지 반감, 전투 종료시 얻는 돈이 두 배록 증가
겐지의 투구(げんじのかぶと)	36	38	2	전원	
가시관(いばらのかんむり)	38	0	2	전원	
접시(さら)	42	42	2	전원	갓파 전용, 물 흡수

갑옷

이름	물리방어	마법방어	가격	사용 가능 캐릭터	비고
레더 아머(レザーアーマ)	28	19	150	전원	
무명 록브(もめんのローブ)	32	21	200	티스리	
도복(けんぽうぎ)	34	23	250	록매새가	
아이언 아머(アイアンアーマー)	40	27	700	록티에세카셋	
실크 록브(シルクのローブ)	39	29	600	티세셋리모	
미스릴 플레이트(ミスリルプレート)	45	30	1200	전원	
닌자복(しのびのころも)	47	32	1100	록매새가셋	
화이트 드레스(ホワイトドレス)	47	35	2200	티세리	
미스릴 메일(ミスリルメイル)	51	34	3500	록티에세카셋	
대지의 법의(だいちのころも)	53	43	6000	록티매세새가셋스리모	지 흡수
미라쥬 베스트(ミラージュベスト)	48	36	2	전원	분신
골드 아머(ゴールドアーマー)	55	37	10000	티에세카셋모	
힘의 어깨끈(ちからだすき)	52	35	5000	록티매새카가	
빛의 록브(ひかりのローブ)	60	43	11000	스리	
다이아 가슴 방어구(ダイアのむねあて)	65	44	12000	록티에매세새카가셋모	
레드 자켓(レッドジャケット)	78	55	2	에매	화 무효
다이아 갑옷(ダイアのよろい)	70	47	15000	티에세카셋	
검은 정장(くろしょうぞく)	68	46	13000	록매새가셋	
도사의 록브(どうしのローブ)	68	50	13000	스리	
크리스탈 메일(クリスタルメイル)	72	49	17000	록티에세카셋	
프린세스 드레스(プリンセスドレス)	72	49	2	리	
포스 아머(フォースアーマー)	69	68	2	록티에세카셋	
겐지의 갑옷(げんじのよろい)	90	80	2	록티에세새카셋	
미네르바 비스체(ミネルバビスチェ)	88	70	2	티세	수지성독 반감, 화뇌빙풍 무효
아머 캇파(アーマーカッパ)	100	100	2	전원	캇파 전용, 수 흡수

장거리 무기

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격
체인 프레일(チェインフレイル)	86	2000	티세스리	양후
언월륜(えんげつりん)	95	2500	록	후
모닝스타(モーニングスター)	109	5000	티세스리	양후
부메랑(ブーメラン)	102	4500	록	후
라이징 선(ライジングサン)	117	2	록	후
호크 아이(ホークアイ)	111	6000	록	후
윙 엣지(ウイングエッジ)	198	2	록	후

기타 옷

이름	물리방어	마법방어	가격	사용 가능 캐릭터	비고
고로네코 수츠(ゴロネコスーツ)	54	36	스리	독무효	
쵸코보 슈츠(チョコボスーツ)	56	38	스리	독무효	
모그리 슈츠(モーグリスーツ)	58	52	스리	독무효	
베히모 슈츠(ベヒーモスーツ)	94	73	스리		
너튼 슈츠(ナッツンスーツ)	?	?	?		

PlayStation

방패

이름	물리방어	마법방어	가격	사용 가능 캐릭터	비고
버클러(バックラー)	16	10	200	전원	
라지 실드(ラージシールド)	22	14	400	로티에세카셋	
미스릴 실드(ミスリルシールド)	27	18	1200	전원	
골드 실드(ゴールドシールド)	34	23	2500	티에세카셋	
이지스의 방패(イージスのたて)	46	52	2	전원	
다이아의 방패(ダイアのたて)	40	27	3500	티에세카셋	
플레임 실드(フレイムシールド)	41	28	2	전원	화 흡수, 방어시 화이라 발동
아이스 실드(アイスシールド)	42	28	2	전원	빙 흡수, 방어시 블리자라 발동
뇌신의 방패(らいじんのたて)	43	38	2	전원	뇌 흡수, 방어시 썬더라 발동
크리스탈의 방패(クリスタルのたて)	50	34	7000	티에세카셋	
포스 실드(フォースシールド)	0	70	2	전원	
겐지의 방패(げんじのたて)	54	50	2	전원	
영웅의 방패(えいゆうのたて)	59	59	2	전원	화빙뇌성 흡수, 지독풍수 무효, 알테마 습득
거북이 등껍질 방패(こうらのたて)	66	66	2	전원	캇파 전용, 수 흡수
피에 젖은 방패(ちぬられたたて)	?	?	?	전원	저주를 풀면 영웅의 방패가 된다

카드/다이스

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격	
카드(カード)	104	1000	셋	후	
다트(ダーツ)	115	10000	셋	후	
사신의 카드(しにがみカード)	187	2	셋	후	
일격의 다트(いちげきのダーツ)	133	13000	셋	후	일정 확률로 즉사
다이스(ダイス)	???	5000	셋	후	
사기꾼의 다이스(イカサマのダイス)	???	2	셋	후	

붓

이름	공격력	가격	사용 가능 캐릭터	성격
초코보의 붓(チョコボのふで)	60	600	리	양
다빈치의 붓(ダビンチのふで)	100	7000	리	양
레인보우 브러시(レインボーブラシ)	146	2	리	양
매지컬 브러시(マジカルブラシ)	130	10000	리	양

아이템 리스트

필 : 필드에서 사용 가능, 전 : 전투시 사용 가능, 세 : 세이브 포인트에서만 사용 가능

이름	가격	효과	비고
포션(ポーション)	50	HP 50 회복	필전
하이 포션(ハイポーション)	250	HP 250 회복	필전
엑스 포션(エクスポーション)	2	HP 전량 회복	필전
에텔(エーテル)	1500	MP 50 회복	필전
에텔 터보(エーテルターボ)	2	MP 150 회복	필전
에텔 슈퍼(エーテルスーパー)	2	MP 전량 회복	필전
엘릭서(エリクサー)	2	1인의 HP · MP 전량 회복	필전
라스트 엘릭서(ラストエリクサー)	2	파티 전원의 HP · MP를 전량 회복	전
피닉스의 꼬리(フェニックスのお)	500	전투불능 상태 회복, HP 1/8 회복	필전
성수(せいすい)	300	좀비 치료, HP 1/8 회복	필전
해독제(どくけし)	50	독 치료	필전
눈약(めぐすり)	50	암흑 치료	필전
금바늘(きんのはり)	200	석화 치료	필전
만능약(ばんのうやく)	1000	석화 캇파 독 암흑 수면 마비 치료	필전
침낭(ねぶくろ)	500	1인의 HP · MP · 상태 모두 회복	세
텐트(テント)	1200	전원의 HP · MP · 상태 모두 회복	세
옐로우 체리(イエローチェリー)	150	캇파 회복	필전
마석 조각(ませきのかけら)	2	환수 랜덤 소환	전
슈퍼 볼(スーパーボール)	10000	공격용 도구	전
메아리 연막(やまびこえんまく)	120	침묵 치료	필전
연막탄(けむりだま)	300	전투 탈출	전
텔레포 스톤(テレポストーン)	700	전투 또는 던전 탈출	필전
말린 고기(ほしにく)	150	HP 회복	필전
리네임 카드(リネームカード)	2	캐릭터의 이름 변경	필
화둔(かとん)	500	던지기 전용, 적 전체에 불 속성 공격	전
수둔(すいとん)	500	던지기 전용, 적 전체에 물 속성 공격	전
뇌신(らいじん)	500	던지기 전용, 적 전체에 벼락 속성 공격	전
나뭇잎 숨기(このはがくれ)	200	던지기 전용, 투명화	전
그림자분신(かげぶんしん)	400	던지기 전용, 분신	전

액세서리 리스트

대시슈즈(ダッシューズ)	대시할 수 있게 된다. PS판에서는 무려 4배의 속도로 대시
엘메스의 구두(エルメスのくつ)	헤이스트가 자동으로 걸린다
용기사의 구두(りゅうきしのくつ)	공격 커맨드가 점프로 바뀐다
미라클 슈즈(ミラクルシューズ)	프로테스, 셸, 헤이스트, 리제네의 효과를 지닌 신비한 구두
훈장(くんしょう)	장비품의 제약이 없어진다
금테안경(きんぶちめがね)	암흑상태를 방지한다
아뮬렛(アミュレット)	독, 좀비, 암흑을 막는다
별의 펜던트(ほしのペンダント)	독을 막는다
페어리 링(フェアリーリング)	독, 암흑을 막는다
쥬엘 링(ジュエルリング)	석화를 막는다
안식의 반지(やすらぎのゆびわ)	혼란, 버서크를 막는다
리플렉트 링(リフレクトリング)	리플레크가 자동으로 걸린다
천사의 반지(てんしのゆびわ)	리제네가 자동으로 걸린다
프로텍트 링(プロテクトリング)	프로테스가 자동으로 걸린다
배리어 링(バリアリング)	빈사상태에 셸이 걸린다
브레이브 링(ブレイブリング)	물리, 마법 데미지가 상승한다
프린세스 링(プリンセスリング)	빈사상태일때 자동으로 프로테스 + 셸이 걸린다. 여성전용
이어링(イヤリング)	마법 데미지가 올라간다
저주의 반지(のろいのゆびわ)	마봉검의 기능이 자동으로 걸리나 죽음의 선고도 걸린다
사자의 반지(しじゃのゆびわ)	언데드가 된다
수호의 팔찌(まもりのうでわ)	프로테스 + 셸이 자동으로 걸린다
화이트 케이프(ホワイトケープ)	캇파, 침묵을 막아주며 마법 방어력과 마법 회피율도 상승
천사의 날개(てんしのはね)	레비테트가 자동으로 걸린다
기사의 마음가짐(ナイトのこころえ)	동료가 빈사상태에서 공격을 받으면 대신 맞아준다
퇴마의 팔찌(たいまのうでわ)	특정한 적 이외의 적의 출현률이 적어진다
바닷바람의 망토(そよかぜのマント)	마법, 물리 회피율이 상승
거인의 장갑(きょじんのこて)	물리 데미지가 상승
미스릴의 장갑(ミスリルのこて)	빈사상태에 자동으로 프로테스가 걸린다
겐지의 장갑(げんじのこて)	이도류를 구사할수 있다
도적의 장갑(とうぞくのこて)	훔치다를 강탈하다(ぶんどる)로 바꾼다. 록 전용
도적의 팔찌(とうぞくのうでわ)	훔치다의 성공률을 높힌다. 록 전용
병사의 실수(へいしのしって)	슬로트를 돈 던지기(ぜになげ)로 바꾼다. 셋쳐 전용
리본(リボン)	모든 스테이터스 공격을 막아준다
하이퍼 리스트(ハイパーリスト)	힘이 50%상승한다
블랙벨트(ブラックベルト)	카운터 공격을 할수있다
머슬벨트(マッスルベルト)	HP의 최대치가 늘어난다
금 머리 장식(きんのかみかざり)	MP의 소모가 반으로 준다
스리스타즈(スリースターズ)	모든 마법의 MP소모가 1이 된다
간파의 염주(みきりのじゅず)	회피율을 높여준다
개전의 증명(かいでんのあかし)	직접 공격시 4연타를 하게 된다. 단, 공격력은 반감
소울 오브 사마사(ソウルオブサマサ)	마법이 연속마법으로 바뀐다
알람 피어스(アラームピアス)	백어택, 협공을 막아준다
그로우 에그(グロウエッグ)	경험치를 두배로 얻는다
스나이퍼 아이(スナイパーアイ)	직접 공격이 100%성공한다
구슬방울(タマのすず)	걸을 때마다 HP가 회복된다
질풍의 비녀(はやてのかんざし)	선제 공격률을 높혀준다
세이프티 비트(セーフティビット)	즉사 마법을 막아준다
비룡의 뿔(ひりゅうのつの)	점프를 연속점프로 바꾼다
분노의 팔찌(いかりのうでわ)	우마로전용으로 동료 던지기를 가능하게 해준다
눈보라의 오브(ふぶきのオーブ)	우마로 전용으로 눈보라 공격을 가능하게 해준다
단장의 수염(だんちょうのヒゲ)	스케치를 조종하다(あやつる)로 바꾼다. 리룸전용
모르르의 부적(モルルのおまもり)	특정한 적 이외의 적 출현률을 0으로 한다. 모그전용

캐릭터 소개

강력한 힘을 안에 감춘 마도전사

티나 브랜포드 Tina Branford

특수능력 : 마법, 트랜스(トランス)

처음부터 마법을 사용할 수 있는 능력을 지닌 티나는 강력한 마력을 지니고 있어 누구보다도 마법의 위력이 강한 편이다. 중반에 얻게 되는 트랜스는 티나가 환수로 변하는 능력으로, 각종 능력치가 높아져 직접공격이나 마법의 위력이 강해진다. 단, 트랜스에는 제한시간이 있으며, 트랜스가 끝난 후에는 당분간 다시 트랜스를 사용하지 못하게 된다. 그걸 막기 위해서는 트랜스가 끝날 무렵, 트랜스를 해제하면 된다.

캐릭터 육성 가이드

초반부터 마법을 사용할 수 있기 때문에 공, 수 양면에서 두루 활약하는 티나는 일단 어느 한쪽으로 키울것을 결정해야 한다. 즉, 직접 공격 전문의 전사로도 키울 수 있고, 마법 공격 전문의 마법사로 키울 수도 있다. 전사로 키우려면 힘을 늘려주는 마석을 장착하고, 마법사로 키우려면 마력을 올려주는 마석을 장비하는 것은 기본. 마력을 주로 올렸을 땐 엑세서리를 금 머리장식과 소울 오브 사마사등으로 마법 위주로 장착하며, 힘을 올렸을 땐 겐지의 장갑으로 강력한 기사검 이도류를 하도록 하자. 최강의 기사검 라이트 브링거는 마력을 소비하여 크리티컬을 내는데, 개전의 증명으로 난타를 할때는 적용되지 않으므로 개전의 증명은 꼭 쓰지 않아도 된다.

보물을 찾아 세계를 방랑하는 모험가

록 콜 Lock Cole

특수능력 : 훔치다(ぬすむ)

전투중에 적의 아이템을 훔칠 수 있는 매우 유용한 능력. 각종 엑세서리로 훔치기 능력을 향상시킬 수 있는데, 도적의 팔찌(とうぞくのこて)는 훔치기를 강탈(ぶんどる)로 바꾸어주기 때문에 게임 전반에 걸쳐 자주 착용해야 할 중요한 액세서리이다.

캐릭터 육성 가이드

초중반에는 훔치기와 강탈로 맹활약(?)하지만, 후반에는 아무래도 공격력이 딸리게되는 것이 록의 문제점. 하지만 록은 던지는 계열의 전용무기와 함께 전용 단검 '배리언트 나이프'가 있기 때문에 그 단점을 극복할 수 있다. 배리언트 나이프는 체력이 낮아질수록 그 위력이 강해지는 특수한 능력을 지니고 있다. 이 능력을 최대한 발휘하기 위해서는 일단 힘이 센것도 중요하지만 체력이 많은 것도 중요하다. 체력이 많은 상태에서 약간만 체력이 깎여도 배리언트 나이프는 그 위력을 발휘할 수 있기 때문이다. 총 두 자루를 얻을 수 있는 배리언트 나이프이므로 록에게 겐지의 장갑(けんじのこて)는 필수라고 할 수 있다.
겐지의 장갑과 개전의 증명을 장비하여 적에게 9999×8의 데미지를 입히는 것도 절대 꿈은 아니다.

PlayStation

바람둥이 젊은 국왕

에드가 피가로 Edgar Figaro

특수능력 : 기계(きかい)

여러가지 기계를 이용하여 적을 공격하는 능력이다. 기계는 상점에서 구입함으로 사용할 수 있게 된다. 초중반에는 적 전체를 공격하는 기술이 많지 않기 때문에 오토보우건이나 선빔이 자주 쓰이며, 중후반에는 회전톱이 매우 유용하다. 단, 후반에는…?

이름	공격범위	가격	설명
오토보우건	적전체	250	한번에 많은 화살을 날려 공격한다. 적이 많으면 위력이 분산된다
블래스트보이스	적전체	500	적을 혼란시킨다
바이오블래스트	적전체	750	적에게 독 데미지를 입힌다
선빔	적전체	1000	적에게 암흑상태와 함께 데미지를 준다
드릴	적단체	3000	방어력을 무시하고 데미지를 준다
회전톱날	적단체	-	때때로 적단체를 즉사시킨다
위크메이커	적단체	5000	적단체에게 약점 속성을 부여한다
에어앵커	적단체	-	다음 턴에 적을 자멸시킨다. 넌 이미 죽어있다~

캐릭터 육성 가이드

초반에 대활약을 하는 에드가. 초반에 활약해서 피곤한 탓인지 후반에는 그리 큰 위력을 발휘하지 못한다는 것이 단점이다. 그만의 특징적인 공격이라면 점프가 있는데, 누구든 엑세서리 용기사의 구두를 장착하면 똑같이 점프를 할 수 있으나, 창을 장비해야 제대로된 위력이 나온다는 것을 생각해보면 역시 점프는 모그와 함께 창을 장비할 수 있는 캐릭터인 에드가가 해야지 어울린다는 것을 알 수 있다. 나중에 연속점프를 가능하게 해주는 비룡의 뿔을 얻게 되면 용기사의 구두와 함께 장비하여 꽤 강력한 공격을 할 수 있다. 단발의 위력을 중시해야하는 만큼, 마석으로는 힘을 키우도록 하자. 티나나 세리스가 파티에 없을땐 강력한 기사검을 장비하는 것도 좋다. 마력이 약하므로 마법은 기본적인 회복마법과 보조 시공마법 정도만 익히자.

정의감이 강한 에드가의 쌍둥이 동생

매슈 피가로 Mash Figaro

특수능력 : 필살기(ひっさつわざ)

초, 중, 종반까지 골고루 활약을 하는 필살기는 마치 격투게임처럼 커맨드를 입력하여 공격하는 것이다. 마력을 소비하지 않는다는 장점을 지니고 있어 게임 전반에 걸쳐 매우 활용도가 높다.

기술명	커맨드(SFC/PS)	습득레벨	설명
폭렬권(ばくれつけん)	←→←	1	적1체에게 방어력 무시 데미지
오라캐논(オーラキャノン)	↓↙←	1	적1체에게 성(聖)속성 데미지
메테오스트라이크(メテオストライク)	XY↓↑(△□↓↑)	10	적1체를 던져서 떨어뜨린다
봉황의 춤(ほうおうのまい)	←↙↓↘→	15	적 전체에게 불 속성의 데미지
차크라(チャクラ)	RLRLXY(RLRL△□)	23	자신을 제외한 아군 전원 체력, 상태회복
진공파(しんくうは)	↑↗→↘↓↙←	30	적 전체에게 바람 속성의 데미지
스파이럴소울(スパイラルソウル)	RLXY→←→(RL△□→←→)	42	자신의 목숨을 바쳐 아군 전원회복
몽환투무(むげんとうぶ)	←↖↑↗→↘↓↙←	70	사부 덴컨의 최종오의. 적1체에게 데미지

캐릭터 육성 가이드

필살기를 위주로 하여 싸워나가는 매슈지만, 후반에는 필살기보다는 아무래도 직접공격의 위력이 뛰어나다. 하이퍼리스트 등으로 힘을 올려서 단발 데미지의 극대화를 노리는 것이 좋겠다. 마석은 힘을 올려주는 것을 장비할 것을 권한다. 마법은 에드가와 마찬가지로 회복용과 보조마법을 중심으로 익히자.

야수원에서 자라난 순수한 소년

가우 Gau

특수능력 : 날뛰다(あばれる), 뛰어들다(とびこむ)

싸우다 능력이 없는 대신 전 캐릭터중에 가장 특이한 특수능력을 지닌 가우. 날뛰다는 적 몬스터의 기술을 사용하는 능력으로서, 한번 사용하면 버서크 상태가 되어 플레이어가 조종하지 못하게 된다. 적 몬스터의 능력을 배우려면 야수원에서 '뛰어들다' 를 사용하여 배워야 하는데, 뛰어드는 시점에 있던 몬스터의 능력과, 다시 나타날 때에 있던 몬스터의 능력을 배우게 된다. 후반에 가면 상당히 강력한 보스급 몬스터의 능력을 배울수도 있으므로 꽤 강력하다. 단, 잘 사용하려면 어떤 몬스터의 흉내가 어떤 속성의 공격을 하는지에 대해 잘 알아두어야 하므로 사용이 어려운 캐릭터이기도 하다.

캐릭터 육성 가이드

힘을 올리던지 마력을 올리던지, 능력 자체도 몬스터를 따라가는 가우에게는 아무런 영향을 미치지 못한다. 하지만 가우의 '날뛰다' 능력을 빛내줄 수 있는 능력이 있으니, 그것은 바로 민첩성이다. 민첩성을 올리는 마석은 가우가 꼭 끼고 레벨업을 해서 민첩성을 극대로 올리도록 한다. 또한, 엑세서리로 헤이스트의 특성을 지닌 엘메스의 구두를 신기면 가우는 상당히 강하면서도 쓸만한 캐릭터가 된다.

과연 다모으는 그날은…?

효과적으로 날뛰어보자!

가우는 어떤 RPG에서도 찾아보기 힘든 공격패턴을 지니고 있다. 몬스터의 행동패턴을 따라하는 「날뛰다」가 바로 그것인데, 야수원에서 배워야 한다는 것도 힘들고, 한번 날뛰기 시작하면 제어를 할 수 없다는 점도 아쉽기 때문에 잘 사용하기 힘든 캐릭터이다. 하지만 가우는 잘만 쓰면 상당히 좋은 캐릭터이다. 그것은 어떤 적을 흉내내어 날뛰느냐에 달려있는데, 여기서는 어떤 적을 흉내내면 유용한지에 대해 알려주겠다.

게임 전반을 통해서 쓸만한 것들

기술명	흉내낼 적	설명
함정(落とし穴)	무(ムー)	일격 필살의 기술로, 데스보다 통하는 몬스터가 많다. 자잘한 적들과 싸울때에 무척 유용하지만, 후반에 갈수록 걸리지 않는 경우가 많다. 전반의 마대륙에서 잠자는 사자(ねむれるしし)와 싸울 때에, 이것을 이용해서 마법 경험치를 올리는 방법도 있다.
고양이 킥(ネコキック)	스트레이 캣(ストレイキャット)	타격기로서, 꽤 강하다. 일부의 적에게 통하지 않는 것이 가슴아프지만, 나르세에서 케프카와 싸울때에 무척 유용.
케알라(ケアルラ)	제너럴(ジェネラル)등	MP를 쓰지 않으면서 HP를 회복할 수 있다는 점이 매력적
케알가(ケアルガ)	매직포트(マジックポット)	위와 마찬가지.

초반

기술명	흉내낼 적	설명
돌팔매(石つぶて)	자그렘(ザグレム)	적 전체 무속성 공격이므로 속성에 상관없이 쓰기 좋다.
파이라(ファイラ)	중장병(じゅうそうへい)	세가지 모두 속성을 맞추어 사용해야 의미가 있는 기술들
블리자라(ブリザラ)	벨댄스(ベールダンス)	
썬더라(サンダラ)	고스트(ゴースト)	
파이어볼(ファイアボール)	렛사로프로스(レッサーロブロス)	불 속성으로, 속성을 맞추어 사용하는 것이 좋지만, 속성이 안 맞아도 그럭저럭 쓸만하다.
화염(火炎)	봄(ボム)	역시 불 속성이다.
바이오(バイオ)	테라리움(テラリウム) 매그너로더스(マグナロダーズ) 등	보통 인간계열 적의 약점은 독이므로 대인간전에 유용하다

중반

기술명	흉내낼 적	설명
메테오(メテオ)	베이모스(ベヒーモス)	강력한 무속성 전체 공격

종반

기술명	흉내낼 적	설명
매혹(誘惑)	로프렛슈메드(ロフレシュメド)	매혹되는 적은 자신(또는 자기 편)을 공격한다. 자신이 공격당해도 풀리지 않기 때문에 매우 유용하다. 심지어 최종 보스 케프카에게도 통하는 기술로 그 활용성은 최고.

걸음수가 많을 경우

기술명/ 보수데미지(歩数ダメージ)
흉내낼 적 / 오니온 대시(オニオンダッシュ), 크로울러(クロウラ) 등
설명/ 걸음수가 많을수록 강력한 데미지를 준다. 약 32만 걸음일 경우에 9999데미지를 줄 수 있는데, 보통의 플레이라면 이렇게 되기는 어려운 것이 사실. 아예 작정하고 쓰기로 하면….

재미있는 날뛰기들

기술명	흉내낼 적	설명
쇼크(ショック)	경오원(ようじんぼう)	시나리오 중반에 잠시 사용할 수 있는, 레오장군의 특수능력을 사용할 수 있다!
수돈(すいとん)	닌자(ニンジャ)	이번엔 섀도우 흉내?
사랑의 선고(あいのせんこく)	코코(ココ)	사랑의 선고가 걸린 몬스터는 가우대신 물리 공격을 맞아주게 된다. 단 마법은 무효. 보스 캐릭터에게 걸어보면 더 재미있다.

돈을 위해서라면 친구도 죽이는 암살자

섀도우 Shadow

특수능력 : 던지기(なげる), 인터셉터

무기 아이템이나 던지기 전용 아이템을 이용하여 공격하는 것으로, 강력한 위력을 자랑하지만 역시 아이템을 갖고있어야 쓸 수 있기 때문에 문제가 된다. 자주 파티가 되지 않기 때문에 그리 소비를 많이 하는 것은 아니지만, 싸우는데 돈드는 녀석이란 점은 바뀌지 않는다.

인터셉터는 섀도우의 애견으로, 섀도우가 물리공격을 회피했을 경우에 뛰어나와 적을 공격한다. 방어력을 무시하는 공격이기 때문에 상당히 강력하지만 공중에 떠있는 적에게는 통하지 않는다. 또한 섀도우가 받는 물리공격의 데미지를 대신 받기도 한다.

캐릭터 육성 가이드

던지기 공격은 상당히 강력하기 때문에 아이템 갯수만 많다면 주력 공격으로 삼아도 손색없다. 힘을 올려주기만 하면 가장 강력한 던지기 아이템이 아닌 풍마수리검만으로도 9999데미지를 낼 수 있다. 그러므로 힘을 주력으로 올려주는데, 던지기 공격도 수월하게 해야 하므로 엘메스의 구두를 장비해주거나 오딘으로 민첩성을 올려주자.

인공적으로 마도의 힘을 부여받은 여장군

세리스 세르 Chere

특수능력 : 마봉검(まふうけん), 마법(まほう)

모든 마법공격을 흡수하여 자신의 MP로 만드는 사악한 특수능력이지만, 활용을 많이 하는 경우는 별로 없다. 마법 공격이 강한 적이 등장하는 몇몇 전투에서만 쓰게 되는 능력. 일단 마봉검을 발동한 후에는 다음 턴이 돌아올때까지 아군, 적군 가리지 않고 모든 마법을 흡수해버리기 때문에 아군에게 유용한 마법도 흡수해버린다는 단점이 있기도 하다. 그렇기 때문에 세리스는 물리공격을 주로 하는 파티에 넣어서 데리고 다니는 것이 올바른 활용법이라고 할 수 있겠다. 티나처럼 처음부터 마법을 사용할 수 있기도 하다(서로 레벨업에 따라 익히는 마법이 틀리다)

캐릭터 육성 가이드

티나와 마찬가지로 검과 마법 중에 어느 하나를 선택하자. 힘을 키운다면 건틀렛+개전의 증명으로 강력한 4연 공격을 노릴 수도 있겠고, 마법을 키운다면 이어링+금머리띠 등의 조합으로 액세서리를 장비하자. 마석 역시 티나와 마찬가지로 힘이나 마법, 어느 한쪽으로 결정하여 장비하도록 하자. 그리고, 힘을 키운다고 하더라도 기본적으로 강력한 마력을 갖고 있으므로 마법은 공격마법 중심으로 익히도록 하자.

하늘을 나는 도박장을 지닌 갬블러

셋쳐 가비아니 Setzer Gabbiani

특수능력 : 슬롯(スロット), 돈 던지기(ぜになげ)

도박사다운 능력인 슬롯은 진짜 도박같은 능력. 그렇기 때문에 활용에 따라 많은 차이점을 보이는 능력이기도 하다. 여러가지 랜덤한 능력이 있으며, 제대로 걸리면 상당히 강력한 위력을 발휘하지만 잘못 걸리면 아군 파티가 전멸할 수도 있는, 그야말로 양날의 검.

기술명	설명
미시디어 토끼	아군 전체의 HP를 소량 회복
세븐플래시	가장 나올 확률이 높은 공격기술로, 적 전체에게 무속성의 데미지
쵸코보러시	쵸코보들이 뛰어나와 적 전체에게 데미지를 준다. 단 공중의 적에겐 무효.
다이빙봄	비공정이 폭격을 해서 적 전체에게 데미지
메가프레아	환수 바하무트를 불러서 적 전체에게 데미지
랜덤 소환	소지하고 있는 환수 중 랜덤하게 하나가 소환된다
죠커데스	아군 전체에게 즉사마법이 걸린다
죠커데스	적 전체에게 즉사마법이 걸린다. 보스도 걸리는, 최강의 즉사기술?

엑세서리인 병사의 십수를 장비하면 얻을 수 있는 능력인 돈 던지기(ぜになげ)는 돈(동전)을 던져 적 전체에게 큰 데미지를 입히는 능력. 소비되는 돈은 약 30길 × 현재의 레벨이다.

캐릭터 육성 가이드

그저 레벨을 올리면 강해진다…라고 말할 수 있다. 힘을 올려서 단검이나 다트 등으로 싸워도 되지만, 마력을 올리면 슬롯의 세븐 플래시로도 상당히 강한 데미지를 줄 수 있다. 하지만, 진짜 중요한 것은 사기꾼의 주사위(イカサマのダイス)를 이용한 개전의 증명 4연타. 사기꾼의 주사위는 명중률 100%에 주사위의 숫자에 의한 랜덤 데미지를 주는데, 힘이 올라가면 최소 데미지가 올라가므로 숫자가 적게 나와도 레벨 5-60쯤에서 이미 9999 데미지를 주는 경우가 많아진다. 이외에 다이스(ダイス)는 사기꾼의 주사위는 3개의 주사위를 굴리는데 반하여 두개를 굴리는 것뿐이지만, 그래도 셋쳐의 다른 무기보다는 좋은 위력을 자랑한다. 주의할 점은 이 모두 최강장비로는 장비되지 않는다는 점.

처자식을 사랑하며 주군에게 충성하는 도마국의 검사

카이엔 가라몬드 Cayenne Garamond

특수능력 : 필살검(ひっさつけん)

8가지 종류의 필살검을 사용한다. 일종의 축적 기술로서, 잘못 사용하면 아군 다른 캐릭터의 턴을 잡아먹게 되므로 언제나 아군 캐릭터가 모두 행동을 하고난 뒤에 사용하도록 하는 것이 중요하다. 시간이 오래 걸리는 만큼 위력은 강력하다. 자신이 필살검 명을 맘에 드는 이름으로 바꿀 수도 있다.

레벨	필살검 명	습득레벨	설명
1	필살검 아	1	적 1체에게 데미지
2	필살검 공	6	적 1체에게 반격으로 큰 데미지
3	필살검 오	12	적 1체의 체력을 반으로 깎는다
4	필살검 무	15	적을 4번 공격
5	필살검 용	24	적 1체로부터 HP와 MP흡수
6	필살검 월	34	적 전체에게 데미지 + 스톱의 효과
7	필살검 열	44	적을 4번 강하게 공격
8	필살검 단	70	적 전체를 일도양단(즉사). 이벤트로도 얻음

캐릭터 육성 가이드

필살검은 비록 시간이 걸리긴 하지만 매우 유용한 특수 능력이다. 레벨 4나 7은 보스전에서 사용하고, 레벨 6이나 레벨 8은 조무래기들을 상대할 때 사용하자. 축적시간을 최대한으로 활용하려면 일단 모든 동료의 행동을 입력한 후 카이엔의 필살검을 축적하는 것이 좋겠다.

마법 공격은 필수적인 것만 배우고, 그 뒤에는 힘을 올려주는 마석을 장비하자. 강력한 전용 검을 쓰기 때문에 액세서리는 건틀릿이 적당하다.

PlayStation

늙었지만 건강한 마도사

스트라고스 마고스 Stragos Magus

특수능력 : 배운 기술(청마법)

적의 기술을 보고 배워 쓴다는 청마법은 FF5에서는 상당히 좋은 기술 중 하나였으나, 6에서는 그 존재가치가 줄어들었다. 하지만 컬렉션을 위해서라면…. 5와는 달리 직접 맞지 않고 그냥 보기만 해도 배우므로 익히기는 어렵지 않다.

캐릭터 육성 가이드

마법사이니까 말 그대로 마법육성이다. 청마법은 5편에 비해서 활용도가 크게 줄었으므로 그리 열심히 익히지 않아도 되지만 화이트 윈드를 익혀두면 상당히 게임을 편하게 진행시킬 수 있다. 되도록 모든 마법을 익히고, 그게 힘들다면 공격마법을 중심으로 익힌 후에 마력을 올려서 강력한 마도사를 만들자.

기술명	소비MP	효과범위	마법의 효과	배울수 있는 몬스터
죽음의 선고(しのせんこく)	20	적 하나	머리위에 숫자가 표시되며 숫자가 0이 되면 즉사	아리맨(アリマン), 차미 라이드(チャーミーライド) 등
죽음의 룰렛(しのルーレット)	10	적아군중 하나	룰렛이 돌다가 멈추면 그 캐릭터는 즉사	블랙 포스(ブラックフォース), 차미 라이드(チャーミーライド) 등
대해중(だいかいしょう)	30	적 전체	커다란 파도를 일으켜 적 전체에 물 속성 데미지	에누오(エヌオー), 블루 드래곤(ブルードラゴン) 등
아쿠아브레스(アクアブレス)	22	적 전체	거품을 만들어서 그것으로 적을 공격	초기부터 사용가능
에어로가(エアロガ)	41	적 전체	바람속성의 강력한 공격	스프린터(スプリンタ), 데스게이즈(デスゲイズ) 등
침전본(はりせんぼん)	50	적 하나	어떤 적에 대해서도 1000의 데미지를 준다	고자(ゴジャ), 페이즈(フェイズ), 사보텐더(サボテンダー)등
마이티 가드(マイティーガード)	80	아군 전체	프로테스, 쉘, 레비테트를 아군 전원에게 건다	블랙 포스(ブラックフォース), 무바(ムーバ) 등
리벤지 블래스트(リベンジブラスト)	31	적 하나	자신의 최대 HP에서 현재 HP를 뺀 만큼의 데미지를 적에게 준다	드래곤(ドラゴン), 판도라(パンドラ) 등
화이트 윈드(ホワイトウィンド)	45	아군 전체	자신의 현재 HP만큼 아군 전원 회복	피핀베어(ピーピングベア), 벡터토리스(ベクタトリス) 등
레벨 5 데스(レベル 5 デス)	22	적 전체	레벨이 5의 배수인 적에게 '데스'를 건다	데스머신(デスマシーン), 다이달로스(ダイダロス) 등
레벨 4 프레어(レベル 4 フレア)	42	적 전체	레벨이 4의 배수인 적에게 '프레어'를 건다	아포크리퍼(アポクリファ), 듀얼아머(デュアルアーマー) 등
레벨 3 컨퓨(レベル 3 コンフュ)	28	적 전체	레벨이 3의 배수인 적에게 '컨퓨'를 건다	아포크리퍼(アポクリファ), 사탄(サタン) 등
리플레크????(リフレク????)	0	적 전체	리플레크가 걸려있는 적에게 암흑, 침묵, 슬로우를 건다	블랙 포스(ブラックフォース), 다이달로스(ダイダロス) 등
레벨 ? 홀리(レベル ? ホーリー)	50	적 전체	레벨이 소지 길의 맨 아랫자리 수의 배수인 적에게 '홀리'를 건다	듀라한(デュラハン), 차미 라이드(チャーミーライド) 등
보수 데미지(ほすうダメージ)	-	적 하나	현재의 걸음 수/32의 데미지를 준다. MP는 플레이 시간의 두배 소모	돈베리(ドンベリ), 파브닐(ファーブニル) 등
포스 필드(フォースフィルド)	24	적, 아군 전체	특정의 속성 바리어를 랜덤으로 걸어서 그 속성공격을 무효로 만든다	마인(まじん)
괴음파(かいおんぱ)	68	적 하나	귀를 찢는 듯한 음파를 내어서 적의 레벨을 반으로 줄인다	오니언(オニオン), 메탈히트맨(メタルヒットマン) 등
냄새나는 입김(くさいいき)	32	적 하나	적에게 캇파·독·암흑·잠·혼란·침묵을 동시에 건다	몰볼 그레이트(モルボルグレート), 몰볼(モルボル) 등
융합(ゆうごう)	1	아군 하나	자신의 생명을 희생시켜 아군 1인의 HP, MP, 상태이상을 완전 회복	프린(プリン), 무스(ムース) 등
파문(はもん)	66	적 하나	몬스터 하나의 스테이터스 이상을 아군의 스테이터스와 바꿔치기한다	기간토드(ギガントード), 블랙포스(ブラックフォース) 등
돌팔매(いしつぶて)	22	적 하나	돌을 던져 데미지와 함께 혼란을 준다. 사용자와 적의 레벨이 같을 경우 8배의 데미지를 준다	처음부터 사용가능
퀘이서(クェーサー)	50	적 전체	공간을 초월한 무수한 빛을 발산하여 적 전체에게 데미지	여신(めがみ), 블랙포스(ブラックフォース) 등
그랜드트라인(グランドトライン)	64	적 전체	전설의 몬스터 비둔이 사용하는 무속성 전체 공격마법	비둔(ビドゥン)
자폭(じばく)	1	적 하나	자신의 현재 HP만큼 적에게 피해를 입히고 자신은 전투불능이 된다	봄(ボム), 바룬(バルン) 등

호기심 많은 모그리족의 리더

모그 Mog

특수능력 : 춤추기(おどり)

모그는 각 지역에 따라 걸맞는 춤을 춘다. 춤을 배우려면 해당 지역에서 전투를 한번 해보면 되고, 춤들은 모두 제각각의 효과를 지니고 있다. 각 춤 당 4가지의 기술을 지니고 있으며 한번 춤을 추기 시작하면 멈추게 할 수 없다(커맨드 입력불능 상태가 된다)

춤이름	학습지역
어둠의 레퀴엠(やみのレクイエム)	동굴에서 학습
바람의 랩소디(かぜのラプソディ)	초원에서 학습
사막의 라라바이(さばくのララバイ	사막에서 학습
숲의 녹턴(もりのノクターン)	숲에서 학습
대지의 블루스(だいちのブルース)	산에서 학습
눈사람의 론도(ゆきだるまのロンド)	나르셰의 설원에서 학습
사랑의 세레나데(あいのセレナーデ)	조조, 나르세등, 마을에서 학습
물의 하모니(みずのハーモニ)	물속에서 학습

캐릭터 육성 가이드

춤추기냐, 점프 공격이냐. 둘중에 하나를 선택해야 할 캐릭터. 중반에는 춤추기만으로도 상당히 강력하지만, 후반에는 춤추기로는 적 하나도 상대할 수 없고, 점프 공격은 에드가에게 딸리는 현상이 벌어지고 만다. 그러므로 모그의 팬이라면 처음부터 힘을 키워서 점프공격을 위주로 하도록 만들자. 마법은 역시 기본적인 것만…

스트라고스가 키운 천재소녀

리름 애로니 Relm Arrowny

특수능력 : 스케치(スケッチ), 조종하다(あやつる)

스케치는 적을 따라 그리면 그 적의 특수 공격을 한번 사용하는 능력으로 크게 도움이 되지는 않는 능력이다. 단장의 수염(だんちょうのヒゲ)를 장비하면 스케치가 조종하다로 변하는데, 이것는 적을 조종해서 그 적을 마음대로 움직이는 능력. 청마법을 배우기 어렵지 않은 6탄에서는 별로 쓸모없는 능력이기도 하다. 그냥 재미삼아 한번 조종해보는 정도로 족하다.

캐릭터 육성 가이드

리름은 모든 동료 중 가장 마력이 강한 캐릭터. 후반에는 특별한 마력의 육성 없이도 「가」 시리즈 마법만으로 9999데미지를 손쉽게 내는 캐릭터이기도 하다(물론, 적의 약점을 노렸을때). 약간만 육성하면 상당히 강한 마법사가 되지만, 체력이 약한 것이 문제. 이것은 이지스의 방패 등으로 적의 마법공격 회피율을 올려주면 어느정도 커버가 된다.

정체불명의 흉내쟁이

고고 Gogo

특수능력 : 흉내내기(ものまね)

FF5에서 최강의 직업 중 하나인 흉내쟁이의 뒤를 이은 고고. 전의 캐릭터가 했던 행동을 그대로 따라하지만, FF6에서는 그다지 효용성이 좋지 않다. 기본적으로 고고는 기사검 장비가 안되기 때문에 물리공격류는 따라해도 효과가 좋지 않고, 다른 캐릭터의 특수능력을 따라하는 것이 유용하다(에드가의 기계, 매슈의 필살기 등).
매슈의 기본기는 흉내내기밖에 없지만 스테이터스 화면에 들어가면 나머지 커맨드를 편집을 통해 얻을 수 있다.

캐릭터 육성 가이드

커맨드 편집이 가능하기 때문에 고고를 얻은 시점에서는 상당히 쓸만한 캐릭터이지만, 어느정도 레벨업이 진행되면 마석 장비가 불가능하다는 아주 크나큰 옥의 티 때문에 다른 캐릭터만큼 강해지지 못하는 캐릭터. 게다가 기본 능력치도 기존 캐릭터보다 상당히 낮은 편이다. 대신, 마법 커맨드를 달면 다른 캐릭터가 익히고 있는 모든 마법을 쓸 수 있게 되므로 그럭저럭 쓸만하다.

육탄전에 강한 눈사나이

우마로 Umaro

특수능력 : ?

커맨드 입력이 되지 않는 캐릭터로, 자기 멋대로 날뛰도록 놔두면 된다. 분노의 링과 눈보라의 오브를 달면 적 하나에게 큰 데미지를 입히는 동료 던지기와 적 전체에게 피해를 주는 눈보라를 쓸 수 있게 된다.

캐릭터 육성 가이드

역시 마석을 장비하지 못하며, 장비도 변경할 수 없기 때문에 나중엔 버려지는 캐릭터. 그냥 재미로 데리고 다니면 모를까, 전혀 도움이 안된다. 마석을 달아 힘이라도 올려줄 수 있었다면 좋으련만….

PlayStation

알면 도움이 되는 몇가지

● 콜로세움에서 아이템을 얻자

게임 중후반부터 갈 수 있는 콜로세움. 이곳에선 아이템을 걸어 새로운 아이템을 얻을 수 있다. 물론 전투를 거쳐야 하는데, 세가지 규칙이 있다.

1. 아이템을 걸고 승리할 경우, 특정 아이템으로 1:1 교환된다.

2. 아이템을 걸고 패배할 경우, 건 아이템은 빼앗긴다.

3. 전투중 콧바람(はないき)등에 의해 날아간 경우, 건 아이템은 빼앗기지 않는다(쓸모없는아이템을 걸면 듀폰이 등장해서 날려버린다)

다음은 콜로세움의 아이템 교환표이다.

거는 아이템	상대	획득 아이템
도적의 나이프(とうぞくのナイフ)	벌룬 비스트(バルーンビスト)	도적의 장갑(とうぞくのこて)
어새신 대거(アサシンダガー)	트리이어라이드(トライアライド)	소드 브레이커(ソードブレイカー)
그라디우스(グラディウス)	코푸스(コープス)	대거(ダガー)
배리언트 나이프(バリアントナイフ)	바제르폰(バーゼルフォン)	어새신 대거(アサシンダガー)
플레임 탄(フレイムタン)	몰볼 그레이트(モルボルグレート)	오거닉스(オーガニクス)
아이스 블랜드(アイスブランド)	감마(ガンマ)	오거닉스(オーガニクス)
썬더 블레이드(サンダーブレード)	무도스도(ムードスード)	오거닉스(オーガニクス)
브레이크 블레이드(ブレイクブレイド)	암드 웨폰(アームドウエポン)	
블러드 소드(ブラッドソード)	에누오(エヌオー)	블러드 소드(ブラッドソード)
크리스탈 소드(クリスタルソード)	그라사라보라스(グラシャラボラス)	인헌스 소드(エンハンスソード)
팔시온(ファルシオン)	아웃사이더(アウトサイダー)	플레임 실드(フレイムシールド)
소울 세이버(ソウルセイバー)	아스피드케론(アスピドケロン)	팔시온(ファルシオン)
오거닉스(オーガニクス)	킹 베히모스(キングベヒーモス)	소울 세이버(ソウルセイバー)
참철검(ざんてつけん)	인비지블(インビジブル)	오거닉스(オーガニクス)
라이트 블링거(ライトブリンガー)	감마(ガンマ)	참철검(ざんてつけん)
라그나로크(ラグナロク)	다이다로스(ダイダロス)	라이트 블링거(ライトブリンガー)
알테마 웨폰(アルテマウエポン)	그란 베히모스(グランベヒーモス)	그라디우스(グラディウス)
홀리 랜스(ホーリーランス)	데스 머신(デスマシーン)	아메노무라쿠모(あめのむらくも)
그로우 랜스(グローランス)	랜드 웜(ランドウォーム)	무츠노카미(むつのかみ)
사스케의 카타나(さすけのかたな)	페이스(フェイズ)	무라사메(むらさめ)
카게누이(かげぬい)	트리이아라이드(トライアライド)	아메노무라쿠모(あめのむらくも)
무라사메(むらさめ)	그라사라보스(グラシャラボラス)	마사무네(まさむね)
마사무네(まさむね)	고우 키마이라(ゴーキマイラ)	어메노무라쿠모(あめのむらくも)
아메노무라쿠모(あめのむらくも)	가류프데스(ガリュプデス)	홀리 랜스(ホーリーランス)
무츠노카미(むつのかみ)	감마(ガンマ)	그로우 랜스(グローランス)
힐 롯드(ヒールロッド)	톤베리(トンベリ)	위저드 롯드(ウイザードロッド)
퍼니셔(パニッシャー)	아시피드케론(アスピドケロン)	그래비티 롯드(グラビティロッド)
위저드 롯드(ウイザードロッド)	웨어드 드래곤(ウエアドドラゴン)	아메노무라쿠모(あめのむらくも)
레인보우 브러시(レインボーブラシ)	트리이아라이드(トライアライド)	그래비티 롯드(グラビティロッド)
풍마수리검(ふうましゅりけん)	카오스 드래곤(カオスドラゴン)	팔랑개비(かざぐるま)
팔랑개비(かざぐるま)	아스피드케론(アスピドケロン)	라이징 선(ライジングサン)
라이징 선(ライジングサン)	웨어드 드래곤(ウエアドドラゴン)	본 클럽(ボーンクラブ)
본 클럽(ボーンクラブ)	트라이아 라이드(トライアライド)	레드 자켓(レッドジャケット)
스나이퍼(スナイパー)	그라사라보라스(グラシャラボラス)	본 클럽(ボーンクラブ)
윙 엣지(ウインウエッジ)	고우 키마이라(ゴーキマイラ)	스나이퍼(スナイパー)
사신의 카드(しにかみのカード)	아스피드케론(アスピドケロン)	본 클럽(ボーンクラブ)
일격의 다트(いちげきのダーツ)	웨어드 드래곤(ウエアドドラゴン)	일격의 다트(いちげきのダーツ)
사기꾼의 다이스(イカサマのダイス)	크류메누스(クリュメヌス)	버닝 너클(バーニングナックル)
버닝 너클(バーニングナックル)	프레란탈(プレランタール)	버닝 너클(バーニングナックル)
드래곤 클로(ドラゴンクロー)	트리아이라이드(トライアライド)	스나이퍼(スナイパー)
타이거 팽(タイガーファング)	그란 인섹트(グランインセクト)	버닝 너클(バーニングナックル)
이지스의 방패(イージスのたて)	그라사라보라스(グラシャラボラス)	거북이 등껍질 방패(こうらのたて)
플레임 실드(フレイムシールド)	메탈히트맨(メタルヒットマン)	아이스 실드(アイスシールド)
아이스 실드(アイスシールド)	인센트(イノセント)	플레임 실드(フレイムシールド)
뇌신의 방패(らいじんのたて)	아웃사이더(アウトサイダー)	겐지의 방패(げんじのたて)
겐지의 방패(げんじのたて)	경호원(ようじんぼう)	뇌신의 방패(らいじんのたて)
피에 젖은 방패(ちぬられたたて)	다이다로스(ダイダロス)	저주의 반지(のろいのゆびわ)
영웅의 방패(えいゆうのたて)	악마의 기사(あくまのきし)	포스 실드(フォースシールド)
포스 실드(フォースシールド)	블랙 포스(ブラックフォース)	가시관(いばらのかんむり)
휴프노스 크라운(ヒュプノクラウン)	몰볼 그레이트(モルボルグレート)	로열 크라운(ロイヤルクラウン)
레드 캡(レッドキャップ)	고우 키마이라(ゴーキマイラ)	휴프노스 크라운(ヒュプノクラウン)
로열 크라운(ロイヤルクラウン)	아스피드케론(アスピドケロン)	겐지의 투구(げんじのかぶと)
크리스탈 헬름(クリスタルヘルム)	듀얼 아머(デュエルアーマ)	호랑이의 투구(タイアのかぶと)
고양이 귀 후드(ネコミミフード)	슬러그 크로울러(スラッグクロウラ)	훈장(くんしょう)
겐지의 투구(げんじのかぶと)	아머 베이스(アーマーベース)	크리스탈 헬름(クリスタルヘルム)
가시관(いばらのかんむり)	아스피드케론(アスピドケロン)	미라쥬 베스트(ミラージュベスト)
미라쥬 베스트(ミラージュベスト)	벡터 키마이라(ベクタキマイラ)	레드 자켓(レッドジャケット)
레드 자켓(レッドジャケット)	벡터 키마이라(ベクタキマイラ)	레드 자켓(レッドジャケット)
포스 아머(フォースアーマー)	킹 베히모스(キングベヒーモス)	포스 아머(フォースアーマー)
도사의 로브(どうしのローブ)	트라이아라이드(トライアライド)	도사의 로브(どうしのローブ)
크리스탈 메일(クリスタルメイル)	인비지블(インビジブル)	아이스 실드(アイスシールド)
프린세스 드레스(プリンセスドレス)	데스 머신(デスマシーン)	미네르바 비스체(ミネルバビスチェ)
겐지의 갑옷(げんじのよろい)	그라사라보라스(グラシャラボラス)	에어 앵커(エアアンカー)
미네르바 비스체(ミネルバビスチェ)	톤베리(トンベリ)	프린세스 드레스(プリンセスドレス)
고로네코 슈츠(ゴロネコスーツ)	벡터 리토스(ベクタリトス)	쵸코보 슈츠(チョコボスーツ)
쵸코보 슈츠(チョコボスーツ)	아리망(アーリマン)	모그리 슈츠(モーグリスーツ)

- 모그리 슈츠(モーグリスーツ)
- 베히모 슈츠(ベヒーモスーツ)
- 스노우 머플러(スノーマフラ)
- 에어 앵커(エアアンカー)
- 저주의 반지(のろいのゆびわ)
- 눈보라의 오브(ふぶきのオーブ)
- 분노의 반지(いかりのリング)
- 도적의 팔찌(とうぞくのうでわ)
- 수호의 팔찌(まもりのうでわ)
- 브레이브 링(ブレイブリング)
- 리본(リボン)
- 머슬 벨트(マッスルベルト)
- 크리스탈 오브(クリスタルオーブ)
- 금 머리장식(きんのかみかざり)
- 쓰리 스타즈(スリースターズ)
- 도적의 장갑(とうぞくのこて)
- 건틀렛(ガントレット)
- 겐지의 장갑(げんじのこて)
- 소울 오브 사마사(ソウルオブサマサ)
- 비룡의 뿔(ひりゅうのつの)
- 훈장(くんしょう)
- 리네임 카드(リネームカード)
- 세이프티 비트(セーフティビット)
- 사자의 반지(ししゃのゆびわ)
- 퇴마의 팔찌(たいまのうでわ)
- 미라클 슈즈(ミラクルシューズ)
- 그로우 에그(グロウエッグ)
- 진주 구슬(タマのすず)
- 엘릭서(エリクサー)
- 라스트 엘릭서(ラストエリクサ)
- 피닉스의 꼬리(フェニクスのお)
- 접시(さら)
- 사오정의 창(さごじょうのやり)
- 아머 캇파(アーマーカッパ)
- 거북이 등껍질 방패(こうらのたて)
- 모르르의 부적(モルルのおまもり)

- 버지니티(ヴァージニティ)
- 아웃사이더(アウトサイダー)
- 경호원(ようじんぼう)
- 올드 드래곤(オールドドラゴン)
- 무도스도(ムードスード)
- 웨어드 드래곤(ウェアドドラゴン)
- 웨어드 드래곤(ウェアドドラゴン)
- 암도스키어스(アムドウスキアス)
- 악마의 기사(あくまのきし)
- 고우 키마이라(ゴーキマイラ)
- 블랙 포스(ブラックフォース)
- 웨어드 드래곤(ウェアドドラゴン)
- 그라사라보라스(グラシャラボラス)
- 몰볼 그레이트(モルボルグレート)
- 벡터 키마이라(ベクタキマイラ)
- 바세지아타(ベセジアータ)
- 벡터 키마이라(ベクタキマイラ)
- 악마의 기사(あくまのきし)
- 킹 베히모스(キングベヒーモス)
- 고우 키마이라(ゴーキマイラ)
- 인비지블(インビジブル)
- 마신룡(まじんりゅう)
- 톤베리(トンベリ)
- 데스 머신(デスマシーン)
- 경호원(ようじんぼう)
- 티라노사우루스(ティラノサウルス)
- 무도스도(ムードスード)
- 블랙 포스(ブラックフォース)
- 사보텐더(サボテンダー)
- 지그프리트(ジークフリード)
- 사보텐더(サボテンダー)
- 브라키오레이도스(ブラキオレイドス)
- 웨어드 드래곤(ウェアドドラゴン)
- 고우 키마이라(ゴーキマイラ)
- 무도스도(ムードスード)
- 아웃사이더(アウトサイダー)

- 너튼 슈츠(ナッツンスーツ)
- 스노우 머플러(スノーマフラ)
- 퇴마의 팔찌(たいまのうでわ)
- 미풍의 망토(そよかぜのマント)
- 에어 앵커(エアアンカー)
- 분노의 반지(いかりのリング)
- 눈보라의 오브(ふぶきのオーブ)
-
- 브레이브 링(ブレイブリング)
- 수호의 팔찌(まもりのうでわ)
- 금 머리장식(きんのかみかざり)
- 크리스탈 오브(クリスタルオーブ)
- 금 머리장식(きんのかみかざり)
- 비룡의 뿔(ひりゅうのつの)
- 비룡의 뿔(ひりゅうのつの)
- 대거(ダガー)
- 뇌신의 방패(らいじんのたて)
- 뇌신의 방패(らいじんのたて)
- 쓰리 스타즈(スリースターズ)
- 금 머리장식(きんのかみかざり)
- 리네임 카드(リネームカード)
- 미라클 슈즈(ミラクルシューズ)
- 비룡의 뿔(ひりゅうのつの)
- 퇴마의 팔찌(たいまのうでわ)
- 비룡의 뿔(ひりゅうのつの)
- 진주 구슬(タマのすず)
- 진주 구슬(タマのすず)
- ???
- 리네임 카드(リネームカード)
- 진주 구슬(タマのすず)
- 마석 조각(ませきのかけら)
- 고양이 귀 후드(ネコみみフード)
- 고양이 귀 후드(ネコみみフード)
- 거북이 등껍질 방패(こうらのたて)
- 접시(さら)
- 퇴마의 팔찌(たいまのうでわ)

●금단의 비기? 배니시 + 데스

SFC 버전 당시 몇몇 보스마저도 이길 수 있어서 게임 밸런스 파괴에 큰 몫을 한 비기. PS버전에서도 여전하다. 마법 배니시로 모습을 감춘 상태에서는 모든 마법의 성공률이 100%라는 것 때문에 발견된 비기이다. 배니시 + 데스 뿐 아니라, 데존, 브레이크 등의 성공률이 낮은 마법도 모두 100% 성공시킬 수 있다. 이 비기를 알면 게임이 너무 쉬워지므로 최속 클리어를 목표로 하지 않는 한 당연히 봉인!(공략필자는 시간에 쫓기면서도 봉인 상태로 클리어를 했다)

●또 하나의 비기, 기계 장비

SFC 버전에서만 가능한 비기로서, 에드가의 기계를 마치 방어구처럼 장비할 수 있는 것이다. 원래는 방어구 뿐 아니라 어떤 위치에도 장비시킬 수 있는 것이지만, 기계류를 머리에 장비하는 것이 가장 효과적이기 때문에(특히 드릴) 보통 드릴 장비라고 말한다. 일단 어느 캐릭터에게 드릴을 장비시킬 것인지 정하고 그 캐릭터의 투구를 모두 판다(없앤다). 팔기 싫으면 다른 동료가 모두 장비해도 좋다. 단, 캇파용 투구인 접시(さら)는 상관없다. 그후 아이템란에서 드릴을 우측 맨 아래에 놓고 다시 장비화면으로 와서 최강(さいきょう) 장비를 택하자. 그러면 투구의 위치에 드릴이 와있을 것이다. 투구가 아닌 다른 곳에도 상관은 없으며 액세서리 역시 같은 방법으로 장비할 수 있다. 드릴을 쓰는 이유는 드릴의 경우 방어력과 마법방어력 모두를 255로 올려주기 때문. 역시 게임 밸런스를 파괴하므로 봉인할 것을 권하지만, 정 쓰고 싶다면 안정성이 공인된 드릴 투구장비를 사용하자.

●캇파는 무적?

상태이상 중 캇파 상태에서만 장비할 수 있는 최강의 아이템을 소개한다. 사오정의 창(さごじょうのやり), 거북이 등껍질 방패(こうらのたて), 아머 캇파(アーマーカッパ), 접시(さら)가 바로 그것. 캇파 상태에서는 능력치가 대폭 다운되는데, 캇파 상태에서 이 무기들을 장비하면 공격력 255, 방어력 255, 마법 방어력 231의 초강력 상태가 된다. 점프로 해서 찍으면 9999데미지는 손쉽게 나오는 등, 한번쯤 해볼만한 것.

●초필살기

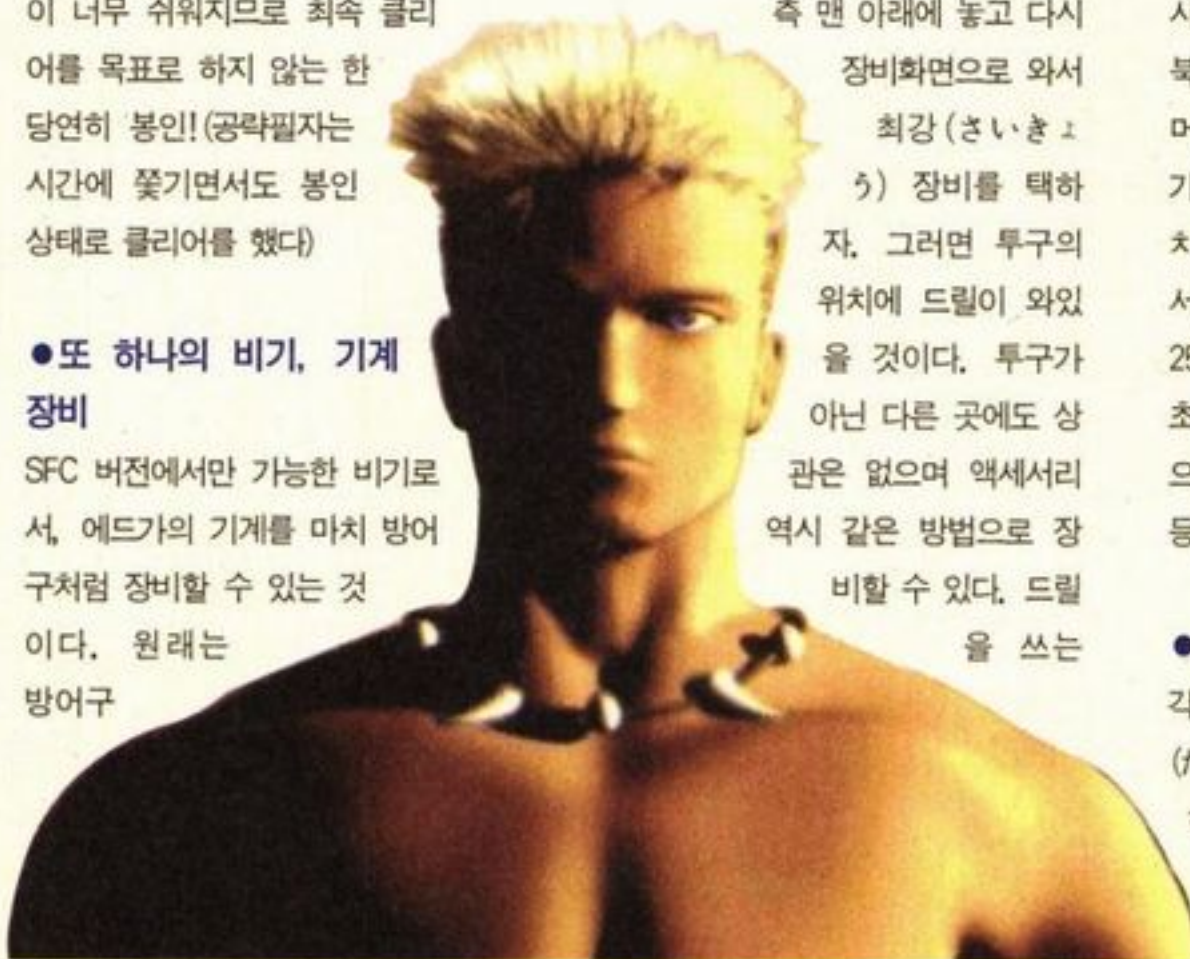
각 캐릭터별로 빈사 상태에서 싸우다(たたかう) 커맨드를 선택하면, 랜덤하게 초필살기를 사용한다. 다음은 캐릭터별 초필살기 명칭이다.

이름	필살기명칭
티나	라이오트 소드(ライオットソード)
록	미라쥬 다이브(ミラージュダイブ)
카이엔	제비 되돌리기(つばめ かえし)
섀도우	섀도우 팡(シャドウファング)
에드가	로얄 쇼크(ロイヤルショック)
매슈	타이거 브레이크(タイガーブレイク)
세리스	스피닝 엣지(スピニングエッジ)
스트라고스	세버 소울(ゼバーソウル)
리름	스타 프리즘(スタープリズム)
세처	블러디 카드(ブラッディカード)
모그	모그리 난무(モーグリらんぶ)
고고	응징 메테오(おしおきメテオ)

●오마케 모드

PS 버전에 있는 것으로 기본적으로도 동영상이나 여러가지 설정을 볼 수 있으나 ???? 상태로 되어있는 것이 많다. 그러나 한번 엔딩을 본 후 메모리 카드에 엔딩을 본 데이터를 저장하면(1블럭 사용) ????로 되어있던 것들이 모두 드러난다. FF개발실에서는 동영상이나 아트갤러리 감상, 야리코미할아버지(やりこみじいさん)에서는 엔딩을 볼때까지의 각 캐릭터 데이터를 볼 수 있으며, 얼마나 게임을 어렵게 깼느냐에 의해 야리코미도가 %로 매겨진다. 마지막 비밀의 방에서는 각종 몬스터 데이터, 청마법 데이터, 환수 데이터, 콜로세움 아이템 교환표를 볼 수 있다.

PlayStation

파이널 판타지 6 세계는…

붕괴 전의 세계

마을, 도시, 본부

탄광도시 나르셰(탄광, 설원)	1
사우스 피가로	2
리터너 본부	3
모브리스	4
니케아 항구	5
코린겐	6
지돌	7
조조	8
알부르그	9
마란다	10
쯔엔	11
제국수도 벡터(마도공장, 마도연구소)	12
사마사	13

성

피가로 성	14
도마 성	15
제국 성	16

집, 건물, 진지

매슈의 훈련장소	17
평원의 작은 집	18
제국군 진지	19
콜로세움 건설현장	20
오페라 극장	21
봉마벽 감시소	22
쵸코보 가게	23

동굴

사우스 피가로 동굴	24
봉마벽으로 가는 동굴	25

산, 강, 숲 등 자연물

콜츠 산	26
이상한 숲	27
바렌의 폭포	28
초승달 산	29
환수의 성지	30

파이널 판타지 6 …판타지 6 세계는…

붕괴 후의 세계

마을, 도시, 본부

이름	번호
탄광도시 나르세(탄광, 설원)	1
사우스 피가로	2
모브리스	3
니케아 항구	4
코링겐	5
지돌	6
조조	7
알부르그	8
마란다	9
쯔엔	10
사마사	11

성

이름	번호
피가로 성	12
도마 성	13
고대의 성	14

집, 건물, 진지

이름	번호
매슈의 훈련장소	15
평원의 작은 집	16
용의 머리 콜로세움	17
오페라 극장	18
쵸코보 가게	19

동굴

이름	번호
사우스 피가로 동굴	20
다릴의 묘	21
야수원의 동굴	22
소삼각도의 동굴	23
고대성의 동굴	24
예보시언덕의 동굴	25
피닉스의 동굴	26

산, 강, 숲 등 자연물

이름	번호
무인도	27

탑

이름	번호
광신도의 탑	28
가레키의 탑	29

PlayStation

시나리오 공략

마대전(魔大戰)

모든 것을 태워버린 그 싸움이 끝난 때,
세계에는 「마법」이란 힘이 존재를 감추었다.
그리고 1000년…, 철, 화약, 증기기관.
사람들은 기계의 힘을 빌어 세계를 되살렸다.
지금 또 여기에, 전설이 된 「마법」의 힘을 부활시켜
그 강대한 무력을 이용하여 세계를 지배하려는 자가 있다….
인간은 또 지난 날의 과오를 되풀이하려 하는 것인가…

제1부 가스트라 제국의 음모

탄광도시 나르셰

제국 마도아머병 두 사람과 역시 마도아머를 탄 소녀가 언덕위로 올라온다.

-이 도시인가?
-마대전으로 얼음에 갇힌 천년전의 환수가…
-또 잘못된 정보 아냐?
-흠, 그렇지만, 이것의 사용허가가 난 것을 보면 꽤 확실한 정보겠지.
-태어날 때부터 마도의 힘을 가진 소녀인가… 마도아머에 탄 병사 50명을 3분만에 처치했다던가…, 무섭군.
-괜찮아, 반지의 힘으로 사고는 정지해 있는 모양이다. 우리의 명령에 생각대로 움직인다. 동쪽으로부터 돌아간다. 가자!

나르셰

나르셰에 들어가면 가드들이 마도아머의 앞길을 가로막는다. 무슨 목적인지는 몰라도 일단 가드들을 처치하면서 전진하자.

가드들은 간단하게 이길 수 있다

제국병 : 정보에 따르면, 새롭게 판 탄광으로부터 얼어붙은 환수가 나왔다는 것 같다…는 것은, 이 안에?

가드들을 물리치고 탄광에 들어가면 왼쪽에 세이브 포인트가 있다. 혹시 모르니 저장한 후 계속 전진하자. 그러자, 가드들은 몬스터 '유밀'에게 제국병들을 막게 한다.

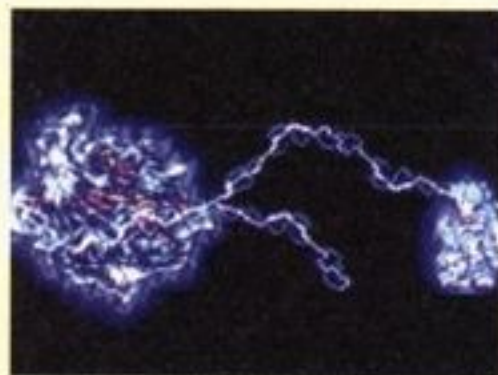
첫번째 세이브 포인트

BOSS — 유밀

LV	6
HP	1600
MP	1000
속성	없음
약점	없음
훔치기	-
아이템	하이포션, 에텔

의문의 소녀는 마도미사일(まどうミサイル)을 쓰고, 벡스와 웻지는 마도 빔으로 공격하자. 유밀의 껍질을 공격하면 1만볼트라는 강력한 공격을 받게 되므로 주의. 별로 강하지 않으므로 전전이 여유를 갖고 상대하면 된다. 너무 미리 커맨드를 입력해놓으면 껍질을 공격하는 일이 생길 수 있으므로 주의하자.

두 제국병사와 소녀는 얼어붙은 환수를 발견한다. 그런데 소녀는 얼어붙은 환수와 공명을 일으키고, 두 제국병사는 사라져버린다.

얼어붙은 환수를 만난 소녀…

환수와 공명을 하고…

그로부터 얼마의 시간이 지났을까. 소녀는 어떤 집에 누워있다.

소녀 : *여기는….*
노인 : *흐음… 조종하는 머리띠를 빼버렸더니….*
소녀 : *머리가…아파….*
노인 : *이것을 쓰고 있으면 그 사람의 생각을 멈추게 하고, 자신의 의지대로 움직일 수 있게 된다.*
소녀 : *아무 것도 생각이 안나….*
노인 : *괜찮다. 시간이 흐르면 기억이 돌아오겠지.*
소녀 : *….*

제국에게 조종당했던 태어날 때부터 마도의 힘을 지닌 수수께끼의 소녀… 티나

소녀 : *내…이름은…. 티나…*
노인 : *호오…강한 정신력을 가지고 있군*
가드들 : *여기를 열어라! 마도아머를 타고 있던 여자를 내놓아라! 문을 열어라! 여자를 내놓아라! 그녀석은 제국의 끄나풀이다!*
티나 : *제국…? 마도아머…?*
노인 : *어쨌든 여기를 나가거라. 내가 해명을 해도 녀석들은 듣지 않을테니까.*

노인은 집 뒤의 문으로 티나를 안내한다.

이런 시계에서는 대부분 엘릭서를 얻을 수 있다

노인 : *여기다! 뒤쪽의 탄광으로 도망갈 수 있을 거다. 여기는 내가 막을테니까. 자, 빨리!*

티나는 영문도 모르고 도망치지만, 나르셰의 가드들은 그녀를 계속 쫓는다.

가드들 : *저기에 있다!*

나르셰의 탄광

이곳 던전에서는 전투의 기본을 익히는 곳. 세이브를 한 후 이곳저곳 돌아다니며 싸워보도록 하자. 적들은 티나의 마법 한번에 죽으므로 혼자이긴 하지만 전혀 어렵지 않다. 어느정도 진행하면 가드들이 뒤쫓아온다. 절대 절명의 순간, 동굴 바닥이 뚫리며 티나는 동굴 아래로 떨어져버린다.

과거의 일을 회상해내는 소녀…
케프카 : *마도의 힘을 가진 소녀라…훗*

큇큇…이, 조종의 머리띠를 쓰면 이몸이 생각하는데로 움직이게 된다!

케프카 : *큇큇큇…그렇다! 모두 불태워 버려라!*

가스트라 황제 : *우리 가스트라제국은 마도의 힘을 부활시켰다! 선택받은 자만이 사용할 수 있는 신성한 힘이다… 지금이야 말로, 우리 가스트라 제국이 세계를 지배할 때!!*
제국병사들 : *우오!!! 가스트라 황제 만세~!*

한편, 노인의 집에는 어떤 젊은이가 온다.

노인 : *드디어 도착했구나. 그런데, 도둑질은 손을 씻었나?*

방랑의 여행자. 고대의 비보를 구하기 위해 세계를 방랑하는 트레져 헌터. 록크

록크 : *도·둑? 나를 부를 때는 트레져 헌터라고 불러줘!*
노인 : *핫핫하! 그게 그 소리 아닌가!*
록크 : *칫칫, 큰 차이가 있다고! 그런데, 나를 부른 이유는?*
노인 : *흠, 사실은, 그 소녀를 만났다.*
록크 : *!? 마도의 힘을 지니고 있다는 소녀 말인가?*
노인 : *지금은 이 도시의 가드에게 쫓기고 있다…. 이 도시에는 제국에게 대항할만한 힘이 있다. 하지만 그 자치력 때문에 우리들 지하조직 리터너에도 가담하고 있지 않다… 소녀는 제국에게 조종당하고 있을 뿐이라고 말해도, 내 설득을 들으려고 하지 않아.*
록크 : *알았어, 그 소녀를 구하면 되는거지?*
노인 : *흠, 일단은 피가로 국왕에게로.*

록크는 소녀를 찾아간다. 소녀는 동굴 바닥에 쓰러져 정신을 잃고 있는데 가드들이 쳐들어온다.

시뮬레이션 배틀 : 티나를 지켜라!

게임 중 처음으로 하게 되는 시뮬레이션 배틀로, 파티 버튼으로 조종하는 파티를 변경할 수 있다. 가드의 대장과는 그나마 강력한 록크로 싸우도록 하자. 또, 모그리의 대장인 모그는 미스릴 스피어와 미스릴 방패 등, 상당히 진행한 후에만 얻을 수 있는 강력한 무기를 장비하고 있으니 이때 장비를 해제하면 도움이 된다. 가드를 처치하고 나서 록크는 티나를 데리고 동굴을 탈출한다.

길목을 확실히 지켜 적들이 티나에게 다가가지 못하도록 해야한다

드디어 정신을 차린 티나. 그러나 티나는 방금전 있던 일마저도 기억해내지 못한다. 괴로워하는 소녀를 록크는 자신이 꼭 지켜주겠다고 말한다. 동굴을 나와서 바로 있는 집은 초심자의 관. 처음 FF를 플레이하는 사람들에게 여러가지 정보를 주는 곳이다. 이 곳 안에는 HP, MP회복을 해주는 곳이 있으므로(물론 무료) 이곳을 이용하여 초반의 레벨업을 하도록 하자.

피가로 성

나르셰 안으로는 가드들때문에 들어가지 못한다. 언제는 잡으려고 난리쳐놓고는…. 어쨌든, 나르셰를 떠나 남쪽의 사막으로 가자. 사막 가운데에는 거대한 성이 있다. 성으로 들어가면 가드들은 록크를 잘 아는 듯 하다. 성안의 왕좌로 가면….

피가로 국왕 : *이 소녀는….*

피가로 국왕은 티나를 이곳저곳 주의깊게 본다.

티나 : *누구? 당신은*
피가로 국왕 : *앗, 실례, 처음 뵙는 레이디를 대하는 태도가 아니었군.*

느끼하다고 느낄지도 모르겠다

기계문명의 기수. 사막의 성 피가로를 소유하여 제국과의 동맹도 맺은 젊은 왕… 에드가.

에드가 : *나는 피가로 국왕 에드가다.*
록크 : *헤헤, 내가 국왕님과 아는 사이라서 놀랐지? 자, 그럼 또.*

록크는 잠시 어디로 가버리고, 에드가는 티나에게 말을 건다.

에드가 : *제국의 병사라면, 걱정하지 말아. 피가로는 가스트라의 동맹국이다. 일단 편안히 있어도 좋아. 그걸로 나는 레이디에게 상처를 줄 생각은 없으니까.*
티나 : *어째서 나에게 잘 대해주는거지? 나의 이 힘이.*
에드가 : *우선은 당신의 아름다운 마음을 사로잡고 싶어서, 두번째는 당신 타입이 맘에 들어서… 마도의 힘은 그 다음이다.*
티나 : *…?*
에드가 : *내 말솜씨도 녹슬어버린건가…? (국왕실을 나간다)*
티나 : *그렇네…. 보통의 여자애라면 그 말에 뭔가 감정이 생겼을테인데…하지만 나는….*

성 왼쪽으로 가면 신관장이자 에드가의 유모가 있다. 그녀에게 말을 걸면…

신관장 : *에드가에게도 쌍둥이 동생이 있습니다. 가족을 생각하는 좋은 아이였는데.*

화상
동생 : *형, 아버지가 갑자기 어떻게 된거야? 후계자의 이야기를 하시고…*
에드가 : *너도 신경쓰이지 않니? 아버지의 여위신 얼굴을 봐봐.*
동생 : *?…무슨 일인데?*
동생 : *(에드가는 자리를 뜬다)형!*
동생 : *(에드가가 자리를 비우자…)눈물…?*

왕족의 지위를 버리고 자유를 손에 넣기 위해 성을 도망친 에드가의 쌍둥이 동생 매슈.

신관장 : *그렇겠지요… 매슈라는 이름의…그 아이도 이젠 어엿한 어른이 되어 있을 터, 나라를 뛰쳐나갈 때에는 에드가보다도 작은 얌전한 아이였지만 지금은 어디에서 무엇을 하고 있을까요…*

성 안에는 아이템점도 있으니 간단한 회복 아이템을 구입하고, 나중을 위해 에드가용 기계도 사두도록 하자. 성을 어느정도 둘러보고 난 후 에드가의 국왕실에 가면 에드가는 성이 어땠느냐고 물어본다. 그때, 피가로 병사가 달려온다. 제국에서 케프카라는 마도사가 왔다고 한다.
사막을 걸어오는 제국의 마도사 케프카와 그의 일행들….

케프카 : *후우~ 가스트라님의 명령이긴 해도… 이런 에드가 녀석! 이런 장소에 볼품없는 성을 지어놓고는! 정찰나온 이 몸에게도 좋지 않잖아!*
케프카 : *앗, 구두에 모래가!*
병사 : *넷! 깨끗하게 했습니다!*
케프카 : *핫핫하!!! …시시해….*

윗 사람이 까다로우면 아랫사람이 고달프다

PlayStation

피가로 성에 당도한 케프카는 에드가에게 소녀의 행방을 묻는다.

에드가 : 가스트라 황제 직속의 마도사 케프카가 몸소 오신 이유는?
케프카 : 제국으로부터 한사람의 소녀가 이곳에 도망왔다는 이야기를 들었다.
에드가 : 마도의 힘을 가졌다는 소녀 말인가…?
케프카 : 네놈들과는 관계없는 일이다. 어쨌든 이곳에 있느냐?
에드가 : 글쎄…여자라면 별의 수만큼이나 있지만서도…
케프카 : 숨겨도 아무런 좋은 일이 없을텐데…흿흿흿… 뭐, 최대한 피가로에게는 피해를 주지 않으려 했는데 말야.

케프카가 돌아간 후.

록크 : 맘에 들지 않는 녀석이군.
에드가 : 티나는?

그때, 티나가 등장한다.

에드가 : (록크에게) 그 방으로 데려가…
에드가 : 당신과 계속 이야기를 나누고 싶지만 대신들과 다음 작전을 세워야만 하거든. 국왕님의 불편한 점이지. 실례.
록크 : 나를 따라와.

티나는 록을 따라간다.

록크 : 거북한 생각을 해서 미안해. 나는…
티나 : 록크? 에드가로부터 들었어요. 도둑이라죠?
록크 : 트레져 헌터다. 에드가는 겉으로는 제국과 동맹을 맺고 있지만 속으로는 반제국조직 「리터너」와 손을 잡고 있어. 나는 그 사이의 연결고리 역할을 하고 있는 것이고, 네가 나르세에서 만났던 노인도 리터너의 일원이야.
티나 : 제국…나는 제국의 병사…
록크 : …였지. 제국에게 조종당했던 거짓 모습. 하지만 지금은 달라.
티나 : 잘…모르겠어요. 어떻게 해야 좋을지… 머리가… 아파.
록크 : 지금부터는 스스로의 의지로서 생각해야 해. 지금은 깊게 생각할 수 없는 일도 언젠가 길이 보이게 마련이거든.
티나 : 스스로의 의지…

그날 밤, 케프카는 소녀를 내놓으라고 하며 피가로 성에 불을 지른다. 하지만 에드가는 케프카에게 승복하지 않고 초코보를 타고 록크, 티나와 함께 도망친다.
케프카는 국왕 주제에 도망친다고 비웃지만, 피가로 성은 사막속으로 가라앉는다. 피가로 성은 사막속을 잠항할 수 있는 거대한 요새였던 것이다.

불타는 피가로 성. 그런데 돌멩어리가 왜 타는걸까?

일행은 뒤를 추격한 제국의 마도아머 2대와 전투에 돌입한다. 전투중, 티나가 마법을 쓰면 에드가가 무척 놀란다.

록크는 그동안 왜 안놀랐을까?

록크 : 왜 그래, 에드가? 갑자기 놀라고는.
에드가 : 지지지지지금금금금금… 봤지? 응?
록크 : 아, 저 애는 대단한 능력을 갖고 있는 모양이야.
에드가 : 뭐가 대단한 능력이야! 저건 마법이야! 마 · 법!
록크 : 마…마…마법! 저것이 마법?
(록크과 에드가는 소근거리며 귓속말을 한다)
에드가 : 티나…라고 했지, 지금의 것, 뭐였어?
티나 : … 미안해요, 나…
록크 : 괜찮아, 사과할 것은 우리쪽이야. 그렇게 놀라기나 하고…
에드가 : 진짜야, 진짜! 마법 같은 건 처음 봐서 그만 놀라고 말았어. 하지만… 너는 어떻게…?
록크 : 어쨌든 좋잖아? 에드가, 티나는 마법을 사용한다. 우리들은 마법을 못 사용한다. 그것 뿐이니까. 그리고, 지금은 티나의 마법이 필요해!
티나 : 고마워요! 록, 고마워요! 에드가.

마도아머를 이긴 후에 에드가 일행은 케프카를 놀리며 떠난다.

에드가 : 브라보 피가로!
케프카 : 에잉~ 이 빚은 꼭 갚아주겠다!
록크 : 할테면 해봐!
티나 : 저 사람들, 나쁜 사람들? 나…무서워요…
에드가 : 티나, 만나줬으면 하는 사람이 있어.
록크 : 우리들의 지하조직 리터너의 멤버다.
에드가 : 그 지도자, 바난을 만나주지 않겠어? 이후의 전쟁은 「마도」의 힘이 열쇠가 되고 있다.
티나 : 마도…
에드가 : 티나에게는 마도의 힘이 있어. 그 힘은 환수와 반응 고, 뭐가 관계가…
티나 : 나는 아무것도 몰라요! 그 힘도 생각날때면 자연스럽게 사용하게 되는…
에드가 : 하지만 태어날 때부터 마도의 힘을 지닌 사람은 없어!
에드가 : 미안…
티나 : 나는 어쩌면…좋죠…
에드가 : 제국은 티나의 힘과 그 비밀을 노려서 쫓고 있는 것이겠지. 그 힘이 제국의 손에 넘어가면 세상은 끝이다. 티나도 자신이 갖고 있는 힘의 정체를 알고 싶겠지?

티나는 고개를 끄떡인다.

에드가 : 그렇다면, 그렇다면, 바난과 만나면 진실을 알게 되기를 바라겠어.
티나 : …
록크 : 나도 부탁해.
에드가 : 좋아! 남쪽으로 가자! 사우스 피가로로 통하는 동굴이 있으니까.

이제 초코보를 타고 사우스 피가로의 동굴로 갈 수 있게 되었다. 초코보는 결정버튼을 눌러 내릴 수 있으므로 레벨업을 하면서 가고 싶다면 내려서 걸어가자.

그러나 초코보의 비중은 6에서는 대폭 줄어들어서 안타깝다

사우스 피가로 동굴

입수 아이템 : 피닉스의 꼬리, 에테 × 2

입구 근처에 있는 회복의 샘 근처에서 레벨업을 하자. 에드가의 오토보우건 한번이면 적이 모두 전멸하므로, 초반의 레벨업을 노리기 좋은 곳. 어느정도 레벨업을 하고, 아이템도 모두 얻었다면 반대편의 출구로 나와 사우스 피가로 마을로 가자.

이곳이 바로 회복의 샘이다

사우스 피가로 마을

사우스 피가로 마을에서는 처음으로 액세서리를 구입할 수 있다. 대시를 할 수 있게 해주는 대시슈즈는 꼭 구입해두도록 하자. 마을의 술집으로 가면 온통 검은 복장을 입은 사나이를 만날 수 있다. 말을 걸면 아무 대답도 하지 않는데….

섀도우가 있는 곳엔 언제나 그의 주제가가 흐른다

록 : 반응이라도 해주면 어때?

에드가 : 그만둬, 어디선가 본 적이 있다. 확실히…

누구에게도 충성을 바치지 않는다. 그 차가운 눈동자의 안에 숨겨진 그의 진정한 모습을 본자는 아무도 없다. 섀도우.

에드가 : 섀도우…금을 위해서라면 친구라도 죽인다는 암살자다. 관계하지 않는 쪽이 좋을 것 같다.

마을 남동쪽의 집에 가면, 던컨이라는 무술가의 아내가 있다. 자기 남편은 아들과 제자와 함께 콜츠산으로 무술 수련을 나갔다고 한다. 아마도 매슈의 스승인 듯 하다. 아이템도 충분히 사고… 길을 떠나자. 마을을 떠나 북쪽으로 가면 매슈가 묵었던 것 같은 집을 볼 수 있다. 집 앞에 있는 남자에게 매슈의 행방을 묻자, 2-3일 전에 던컨이 살해된 후 콜츠산에 올라갔다고 한다. 이젠 북동쪽의 콜츠산으로 가보자.

이 식기는? 녀석이 애용하던…

콜츠산

입수 아이템 : 텐트 × 2, 망고슈, 거인의 장갑

콜츠산에 가면 어떤 검은 그림자가 뛰어가는 것을 볼 수 있다. 뒤를 쫓아가지만 재빠른 솜씨로 험한 산속을 헤쳐나가는 실력은 도저히 쫓아가기 힘들다. 어쨌든 계속 진행하면 결국 뒤를 잡을 수 있다.

잘 찾기 힘든 곳에도 아이템이 있으므로 잊지 말도록 하자

발가스 : 매슈와 관계있는 자인가!

일행을 습격하는 발가스

의문의 사나이의 정체는…?

록 : 웬놈이냐!

에드가 : 매슈? 매슈는 어디있냐?

록 : 아까부터 어슬렁거리던 녀석이 너지?

발가스 : 알게 뭐냐! 후, 네놈들이 누구든지 봐줄 순 없다. 이 발가스를 만난 일을 불운이라고 생각하고 죽어버려라!

BOSS 발가스

LV	2
HP	11600
MP	220
속성	없음
약점	바람
훔치기	포션, 미스릴 크로
아이템	-

엄청난 체력을 보고 놀라지 말라! 어차피 이벤트 보스이다. 앞에 있는 이프 두마리의 약점은 불이므로 티나의 파이어로 이프를 모두 처치한 후 발가스를 공격하면 이벤트가 벌어지고, 매슈가 전투에 참가한다.

전투중 대화

매슈 : 그만둬! 발가스!

발가스 : 매슈인가!

매슈 : 발가스, 어째서, 어째서, 어째서 던컨 사부님을 살해했냐! 친아들이면서 사형인 당신이!

발가스 : 그것은…오의 전수자가 아들인 내가 아닌… 주어온 자식인 너였기 때문이다!

매슈 : 틀려! 사부님은 당신의…

발가스 : 뭐가 틀리냐! 틀리지 않다고 너의 그 얼굴에 쓰여있다!

매슈 : 사부는, 내가 아니고…, 발가스! 당신의, 소질을…

발가스 : 허튼 소리는 듣기 싫다! 자! 내가 직접 고안해낸 필살기, 이 파워를 맛봐라!

필살! 연풍연각권!

발가스 : 과연, 매슈로군! 아버지가 믿을만한 실력을 지닌 남자!

매슈 : 하…할테냐!

발가스 : 숙명이다. 그리고 너는 나를 이길 수가 없다! 그것 또한, 숙명이다!

발가스는 죽음의 선고를 하는 기술을 매슈에게 사용한다. 70카운트후면 매슈가 죽게 되므로, 그때까지 필살기 폭렬권을 입력하면 된다. 커맨드를 모른다면 어느정도 시간이 흐른 후 커맨드가 표시되므로 그때 입력해도 된다. 기본적으로 필살기는 커맨드 선택 후 필살기 커맨드를 입력, 결정버튼으로 입력을 종료하는 것이다. 폭렬권의 커맨드는 ←→←.

발가스 : 으아아악!! 벌써 그 기술을…!!

매슈 : 너의 그 오만함만 아니었어도…사부님은…

60발 더 때려라!

에드가 : 매슈!

매슈 : 형님?

록 : 도…동생? 쌍둥이?

티나 : 도…동생분? 나…큰 곰인줄 알았는데…

매슈 : 곰? 곰이라…그거 듣기 좋은데~! 그것보다 형님, 어쩐 일로 이곳에…

에드가 : 사벨 산맥에 갈 생각이다.

매슈 : 그곳은…, 지하조직 리터너의 본부?

매슈 : 드디어 움직인건가! 남 몰래 조마조마 지켜보고 있었다구. 이대로 피가로는 제국의 개가 되어버리는 건 아닌가 하고.

에드가 : 반격의 찬스가 왔다. 더 이상 영감탱이들의 눈치를 보며 제국에 빌붙어 있을 것도 아니다.

매슈 : 내 힘도 도움이 되겠지!

에드가 : 같이 가줄건가? 매슈…

매슈 : 내 기술이 세계평화에 큰 역할을 한다면 던컨 사부님도 성불하실 수 있을 거야!

로크 : 자 가자!

이제 발가스의 뒤쪽에 있던 동굴로 들어가서 리터너의 본부로 향하자.

리터너 본부

입수 아이템 : 피닉스의 꼬리 × 2, 기사의 마음가짐, 에어나이프, 하이포션, 화이트 케이프

리터너의 본부로 가면 리터너 병사가 일행을 맞이한다. 그리고 일행은 리터너의 지도자 바난을 만난다.

이곳이 리터너의 본부

에드가 : 바난님, 말씀드린 그 소녀를 데리고 왔습니다.

바난 : 호오…그 소녀인가… 얼어붙은 환수와 반응했다고 하는…

티나 : 환수…?

에드가 : 아무래도 이 소녀는 제국에 조종되고 있었던 모양입니다.

바난 : 비둘기의 편지로 대강은 들어 알고 있지. 제국병 50명을 단 3분만에 학살했다고 하는…

티나 : 싫어~!

로크 : 티나!

에드가 : 바난님, 좀 심하십니다!

바난 : 현실에서 도망치지 마라!

바난 : 이런 이야기를 알고 있느냐? 아직 사악한 마음이 사람들의 마음에 존재하지 않았던 시절, 열어서는 안되는 것으로 되어있는 하나의 상자가 있었다. 그러나, 한사람의 남자가 상자를 열어버리고 말았다. 안에서 나온 것은 온갖 사악한 마음… 질투…시기심…독점…파괴…지배…. 그러나, 상자의 안에는 한줄기의 빛이 남아있었다. 그건 희망이라는 이름의 빛이었다.

티나 : …

바난 : 어떤 일이 일어나더라도 자신의 힘을 저주받은 것으로 생각하지 마라. 너는 이 세계에 남겨진 최후의 빛이다. 「희망」이라는 이름의 빛인 것이다.

PlayStation

에드가 : *바난님!*

바난 : *피곤할텐데, 좀 쉬거라.*

티나는 쉬다가 침대에서 일어난다. 곳곳을 돌아다니며 대화를 해보자.

(록크와 대화)

록크 : *나는 소중한 사람을 제국에게 잃었다. 내가 제국을 증오하게 된 것은 그때부터이다. 제국을 이대로 가만히 두면 나와 같은 사람이 늘어날 뿐이다. 그래서 리터너에 들어오게 되었다.*

티나 : *그래도…나에게는 소중한 사람이 없어….*

록크 : *그런건 아냐. 반대로 너를 소중하게 여기는 사람이 있을지도 모르는거야. 그 사람을 위해서라도….*

(매슈와 대화)

매슈 : *나는 잘 모르겠어. 하지만 옛날부터 형님이 하는 일에는 꼭 따르곤 했었지. 언제라도 나를 잘 돌보아주었기 때문이야. 티나도 우리 형님을 믿어도 좋을거라고 생각해. 앗, 내가 이런 이야기 했다고 형님한테 이야기하지마. 창피하니까.*

(에드가와 대화)

에드가 : *티나에게 이런 일을 부탁하는 것은 어려운 일일지도 모르겠어. 우리 맘대로 강요하는 것은 제국이 하는 짓이나 다를바 없는 일이니까. 그러니까… 티나 자신이 결정해주었으면 좋겠어.*

바난은 바깥에 있다고 한다. 바난은 자신들의 희망이 빛이 되어줄 수 있는지를 대답해달라고 한다. 여기서 예(はい)를 선택하는 것과 아니오(いいえ)를 선택하는 것에 의해 약간 진행이 달라진다. 하지만 결과는 같다. 한번 또는 두번째 질문에 승낙하면 액세서리 건틀릿을 얻으며, 세번 거부를 하면 겐지의 장갑을 받게 된다. 필자는 개인적으로 겐지의 장갑을 선호하기 때문에 3번 거부를 하는 스토리로 나갔다.

바난 : *대답해줄 수 있겠나? 우리들의 최후의 희망이 되어줄 수 있겠나?*

(いいえ를 선택, 티나는 고개를 가로젓는다)

바난 : *그런가…*

(세번 거부를 하면 기지로 들어와서)

티나 : *희망…, 난…, 그런 것이 될 수 없어….*

싫어!

그때, 리너터 병이 상처를 입고 기지로 들어온다.

바난 : *어, 어이! 어찌된 일이냐! 무슨 일이 있었나!*

바난 : *이 상처는….*

병사 : *사…사우스 피가로가… 그리고, 제국은 사우스피가로에서 이곳으로 진군하고 있습니다….*

바난 : *눈치채버린건가… 작전을 서둘러야 한다!*

에드가 : *록크!*

록크 : *알고 있어. 사우스 피가로에 가서 적의 내부를 혼란시키는 작전이겠지?*

에드가 : *너의 특기를 고려한 작전이다! 부탁한다!*

록크 : *(티나에게) 티나, 내가 돌아올 때까지 얌전히 기다리고 있어. 특히… 바람둥이로 유명한 에씨 집안의 모드가 왕을 조심해!*

에드가 : *록크!*

매슈 : *형님… 아직 그 버릇 못 고쳤어?*

바난 : *우리는 어떻게 할까.*

에드가 : *레테 강을 타고서 나르셰로 도망가는 것이 좋겠죠. 탄광에서 발견된 환수의 일도 신경 쓰이니까 말입니다.*

바난 : *음, 그러면 반대쪽 입구에서 뗏목을 이용하면 되겠군. 조금 위험하지만, 그 방법 이외에는 없으니까.*

에드가 : *이곳은 위험해. 함께 나르셰로…. 자신의 힘을 아는 좋은 기회가 될지도 몰라.*

바난 : *얘기하고 있을 시간이 없다. 바로 나르셰로 가자!*

피가로 병 : *(티나에게)불안한 마음은 알겠습니다. 하지만, 이렇게 하고 있는 동안에도 많은 생명이 제국의 의해… 어쨌든 우리에게 힘을 빌려주십시오. 이 액세서리가 당신을 지켜줄 것입니다.*

피가로 병사는 액세서리 '겐지의 장갑'을 준다. 그리고 일행은 리터너 본부의 뒤쪽으로 가서 레테강을 뗏목으로 내려가기 시작한다.

이것을 일명 레프팅이라고 한다

레테강

자! 이젠 뗏목으로 나르셰로 가자! 하천을 내려가면서 전투를 할때에는 바난은 꼭 후열로 넣고 기도(いのり)만을 사용하도록 하자. 바난이 죽으면 게임오버 되기 때문. 이곳에서는 중간에 가야 할 길을 선택하는 곳이 두군데 있는데, 둘다 좌측을 선택하면 바른 길로 가게 된다(나머지 길은 같은 곳을 뱅뱅 돌게 된다). 레테강을 가는 도중, 뭔가 이상한 것이 뗏목을 습격한다.

드디어 자칭 라이벌, 올트로스 등장

BOSS

올트로스

LV	19
HP	3000
MP	640
속성	없음
약점	불, 전격
훔치기	-
아이템	말린고기

드디어 자칭 라이벌 올트로스의 첫번째 등장. 겉보기엔 코믹해도 꽤 강하다. 특히 다리 공격은 상당히 강력. 바난을 후열에 넣지 않았다면 한번에 게임오버 당할 수도 있다. 티나의 파이어 공격과 에드가의 오토보우건, 그리고 매슈의 폭렬권 등으로 공격하자.

전투 중 대화

올트로스 : *우효효…여기는 통과못한다! 지나갈수 없어용~ 너무해 너무해?*

(불로 공격하면)

올트로스 : *아뜨뜨! 삶은 문어!? 삶은 문어!?*

(티나에게) 귀여운 여자아이, 내 취향인걸.

(매슈에게) 근육 울퉁불퉁, 싫다!

(바난에게) 네 얼굴…, 무서~~!

올트로스가 물속에 가라앉아 아무 반응이 없자, 직접 처치하겠다고 물속에 뛰어드는 매슈. 물속에서 뭔가 난투를 벌이는 듯 하지만, 매슈는 이내 정신을 잃고 떠내려간다. 일행은 매슈는 튼튼하니까 곧 돌아올거라 하며 나르셰로 길을 떠나고….

갈라지는 운명

시나리오 선택

이곳에선 모그리를 움직여 록크, 에드가, 매슈의 시나리오를 원하는 순서대로 플레이할 수 있다. 필자는 록크, 에드가, 매슈의 시나리오 순으로 공략했다.

시나리오를 선택해쿠보!

록크-사우스 피가로

사우스 피가로의 제국군의 발을 묶는데 성공한 록크였지만, 엄중한 경계때문에 탈출할 길을 잃고 말았다….

근처에 있는 마도아머를 뚫고 지나가려해도 록크로서는 절대 이기지 못한다. 일단, 마을 북동쪽의 상점으로 가보자. 상점 카운터 옆에 있는 사람에게 말을 걸면 전투에 들어가는데, 죽

이지 말고 훔치다(ぬすむ)로 상인의 옷을 훔쳐 갈아입을 수 있다.

과연 이길 수 있을까? 역플의 힘이면 가능할지도?

이 상인에게 옷을 훔친다

이제 출발지점에서 계단 바로 위쪽의 집에 가서 아래로 가면 록크를 통과시켜준다. 그 전에는 상인이 아니라면 통과시켜주지 않기 때문에 옷을 갈아입고 와야 하는 것이다. 이제 마도아머가 막고 있던 곳을 빠져나와 맨 왼쪽의 성벽 위에 초록색 옷을 입은 하급병사의 옷을 또 훔치자. 옷을 갈아입으면 바로 오른쪽 아래로 가서 제국병이 막고 있던 곳을 통과할 수 있다.

전문 옷털이범, 록크

이곳을 통과

술집에서 정보를 들으면, 제국의 유명한 여장군이 배반을 한 것 같다는데…. 어쨌든, 술집 오른쪽의 지하로 가서 상인의 옷을 또 훔친 후 할아버지의 술(じいさんの酒)을 갖고 술을 갖다달라고 했던 시작 지점 약간 왼쪽의 할아버지에게로 가자. 그 할아버지는 북쪽으로 가는 지하통로를 가는 비밀번호를 알려준다고 했는데… 까먹어버렸다고 한다.

바로 이곳에 술이 있다

바로 지하로 가면 꼬마가 암호를 묻는다. 다시 시도할 수 있으므로 몰라도 상관없다. 세번 다 선택해보면 암호는 「ゆうき」라는 것을 알 수 있다. 암호를 대면 비밀문을 열어주므로, 이곳을 통해 마을 북쪽의 부잣집으로 갈 수 있다.

그렇다고 진짜 세번 다 해보진 말자. 답은 두번째다

비밀문은 열리고

이런 곳으로 나온다

비밀 통로를 통해가면 사우스 피가로에서 가장 부자라고 하는 집으로 가게 된다. 그곳은 제국군이 현재 본부로 쓰고 있다는데…. 2층에 올라가면 어딘가에서 바람소리가 난다. 맨 왼쪽 방의 침대 뒤가 바람소리가 나는 곳이다. 이곳에는 비밀통로가 있어서 그곳을 통해 저택의 지하로 들어갈 수 있다. 이곳에서 록크가 옷을 그대로 입고 있을것인지 갈아입을 것인지를 선택할 수 있는데, 단지 그것은 뒤에 있을 대화에만 영향을 미치는 것이다. 첫번째 방에서는 제국의 여장군이 고문을 당하고 있다.

비밀통로는 바로 이 뒤쪽이다

여성을 때리는 사람은 인간성이 덜되었다고 볼 수 있다

록크 : *저 사람, 본적이 있다… 제국의 여장군… 이잖아?*

제국병 : *(여장군을 고문하는 제국병)반역자는 이렇게 된다!*

제국의 영재교육으로 인해 인공적으로 키워진 마도전사. 수많은 전투를 헤쳐온 장군의 여자로서의 얼굴을 본 자는 아무도 없다. 세리스

제국병 : *상승장군 세리스도 떨어져버렸군 그래.*

세리스 : *약자를 힘으로 짓밟는 네놈들은 생각하기도 싫다.*

제국병 : *뭐라고!*

세리스 : *케프카가 동방의 나라 도마를 독을 이용해 학살하려고 하는 계획을 모를줄 알고?*

제국병 : *시끄러워!(다시 때린다) 칫, 내일이면 어쨌든 처형될테니, 그 시끄러운 주둥아리를 놀릴 수 있는 건 지금 뿐 일꺼다! (부하에게) 똑바로 지켜라!*

제국병 부하 : *네! 삼일 밤낮, 확실하게 지키겠습니다!*

잠 안잔다더니 한심한 졸개 녀석은 잘도 잔다. 세리스를 구해주자. 상인의 옷을 안 갈아입었다면….

세리스 : *이런 장소에 뭘 팔러?*

록크 : *앗차, 이런 복장으로 실례를.*

록크 : *(변신)리터너의 록크.*

세리스 : *리터너! 그런가… 나는 세리스 장군…. 이었다… 지금은 그저 반역의 몸.*

록크 : *가자!*

세리스 : *!? 나를 데리고 갈 생각인가? 안돼, 무리다. 달릴 수가 없어…(조금 움직여본다)*

세리스 : *고맙다. 하지만, 임시로 나를 데려간다고 해도 지켜줄 수 없을것이다. 그냥 지금 여기에서 죽어버리는 것이 나을지도.*

록크 : *지켜준다! 내가 지켜주지!*

FF6 유일의 커플의 만남

감옥에서 나가기 전에 병사를 조사하면 시계 태엽(時計のネジ)를 얻을 수 있다. 이젠 바로 옆 방에서 시계 태엽을 이용해 비밀 문을 열 수 있다.

저택의 지하

입수 아이템: 아이언 아머, 이어링, 그레이트 소드, 라지 실드, 하이퍼리스트, 엑스포션, 리본, 에테르터보, 엘메스의 구두

숨겨진 길을 잊지 말자. 지하에는 숨겨진 아이템 「리본(リボン)」을 얻을 수도 있다.

아무것도 보이지 않지만 이곳엔 비밀 통로가 있다

아무것도 보이지 않지만 이곳엔 리본이 있다

PlayStation

길을 찾아 탈출하면 세리스가 왜 자신을 지켜주려하는 것인지 록크에게 묻지만 록크는 잘 모를 대답만을 한다. 이젠 사우스 피가로 마을을 탈출해서 나르셰로 가기 위해 다시 사우스 피가로 동굴로 가자.

사우스 피가로 동굴

구조는 전과 동일하다. 대신 전에 찾았던 아이템 상자에 전격의 롯드와 에테이 다시 채워져있으므로 뒤져보도록.

피가로 쪽의 동굴 출구에 도착하면 뭔가 이상한 소리가 들려온다. 제국의 마도 아머이다!

BOSS

디그 아머

LV	16
HP	1300
MP	900
속성	없음
약점	전격
훔치기	에어나이프, 바이오 블래스트
아이템	엘릭서

세리스로 마봉검을 쓰고, 록크로 아이템을 훔친 후 물리공격을 해서 끝내자. 그저 세리스의 마봉검의 용도를 알려주는 전투일 뿐.

디그 아머

세리스 : *디그 아머다! 이녀석의 마법을 맞으면 흔적도 없어질걸!*

록크: *그러면, 어떻게 해야해?*

세리스 : *마법을 마봉검으로, 내가 끌어당기지!*

록크 : *그렇게 해도 괜찮아?*

세리스 : *그냥 보고만 있어!*

에드가, 티나, 바난-리테가

제국의 마수로부터 도망치기 위해 급류속에서 나르셰로 향하는 바난, 에드가, 그리고 티나… 나르셰까지는 앞으로 조금만 더 가면 된다….

나르셰

드디어 나르셰에 도착. 그러나, 들어가려 하면 가드들이 막는다. 하지만 뒤로 가면 되지롱~. 예전에 탈출했던 비밀문을 찾아서 뒤로 돌아가도록 하자. 안으로 들어가 진행하다보면 이상한 미로에 도착한다. 이곳은 하얀 불빛이 나가는 길을 외워두었다가 그대로 진행하면 된다.

예전엔 잡으려고 난리더니만 왜 이번엔 내쫓나?

이곳을 조사하자

지나는 길을 잘 외워두자

동굴을 지나는 동안, 모그의 동굴에 가면 룬 블레이드(ルーンブレード)를 얻을 수 있다.

바로 여기

이제 티나를 구해준 노인(죤)의 집으로 가자.

죤 : *바난님, 에드가님! 오, 그리고 티나인가!*

바난 : *죤, 나르셰의 상태는 어떤가?*

죤 : *여기는 제국으로부터도 리터너로부터도 독립되어있는 마을. 리터너에 참가하라고 설득해도 잘 말을 듣지 않습니다. 바난님이나 피가로국왕이 왔다고하면, 혹시라도…*

에드가 : *주민들의 동정은?*

죤 : *탄광의 환수를 보고 모두 불안해하고 있습니다.*

바난 : *이 아이가 그 환수의 비밀에 대해서 답을 해줄 수 있을지도 모른다.*

죤 : *주민들도 환수의 정체를 알고 싶어한다는 것은 확실합니다. 설득 방법에 따라서는 티나를 받아들여줄지도 모릅니다.*

에드가 : *환수는 우리들의 구세주가 될 것인가…아니면 지옥으로부터의 사자가 될 것인가?*

매슈-도마성, 마열차, 그리고 야수원의 소년

올트로스와 싸움 후에 뗏목으로부터 떨어져나간 매슈. 과연 돌아갈 수 있는 방법은 무엇일까…?

작은 집

시작 위치에 있는 작은 집에 가면 섀도우가 있다.

매슈 : *방랑자인가? 나는 동료와 헤어져 버렸는데, 나르셰로 가고 싶다만 어디로 가면 좋을지 알고 있나?*

섀도우 : *동쪽의 숲을 지난 곳에 제국이 진지를 구축하고 있는 것 같다.*

매슈 : *제국이?*

섀도우 : *아무래도 도마성을 노리고 있는 것 같은 기분이 든다.*

매슈 : *도마성이라… 하지만 나는 서둘러서 나르셰로 가야한다고.*

섀도우 : *나르셰로 가기 위해선 도마성을 지나치지 않을 수 없다. 내가 도마성으로 안내를 해주면 되지 않을까. 하지만, 맘에 들지 않으면 난 언제라도 떠나버릴 수 있다.*

동료로 하자. 한명이라도 아쉬우니…. 집 앞에서는 초코보를 타고 다니는 상인이 섀도우 전용 수리검등, 여러가지 아이템을 판다. 수리검 던지기는 꽤 강력하므로, 몇개 사두면 도움이 된다.

여기서 주의할 점은 섀도우는 일정 회수의 전투를 마치면 동료에서 떠나므로 제국군진지까지 되도록 빨리 다음 이벤트 장소인 제국군진지로 향해야 한다. 난감한 것은 그 '일정 회수'는 완전 랜덤이라는 것이다. 이제 남쪽으로 향하자.

나에게는 언제나 사신이 쫓아다닌다

초코보 상인은 제국병 옷을 입고 있다…

제국군 진지

도마성을 공략하기 위해 구축한 진지에 도착한 매슈 일행. 제국병이 등장하자 매슈는 숨어서 그들의 이야기를 듣는다. 제국 병사들은 레오 장군이란 사람을 무척 신봉하고 있으며, 새로 대장으로 부임할지도 모른다는 케프카에 대해 무척 반감을 갖고 있는 것 같다. 그때 제국군은 도마성에 대한 공격을 감행한다.

숨어듣는 것은 좋지 않아요

케프카는 귀가 간지러워서 미칠 지경일것이다

도마성

제국군 대장 : *돌격~!*

도마병 : *안되겠습니다! 막을 수 없습니다!*

도마병 대장 : *여기까지인가…*

??? : *멈추시오! 여기는 저에게 맡기도록 하시오!*

자신의 주군에게 충성을 다하는 왕국을 위해서 검을 휘두르는 이국의 전

사. 믿는 것을 지키기 위해서라면 죽음이라도 두려워하지 않는 용기를 지닌 남자… 카이엔

카이엔 : 적의 대장을 쓰러뜨리면 제국군은 철수할 것이오. 자, 가오!
(성벽을 박차고 나가는 카이엔)
도마병 : 카이엔님은 적 대장을 맡아주십시오!
카이엔 : 나는 도마왕국을 섬기는 전사 카이엔! 자, 진정한 승부를 내자!

카이엔은 제국군 대장을 쓰러뜨린다. 대장이 쓰러지자 제국군은 물러가고, 카이엔은 농성전으로 적이 지치길 기다리자고 한다.

필살검 한번이면 쓰러뜨릴 수 있다

다시 제국군 진지. 이제 섀도우를 움직일 수 있다. 막사에 있는 아이템을 얻은 후 더 앞으로 진행하면 레오장군을 보고 숨어 이야기를 들을 수 있다.

병사 : 레오장군님, 도마의 놈들은 농성전을 할 모양입니다.
레오 : 특기인 전법으로 들어가는 것인가.
병사 : 장군님! 성을 공격해들어갈 마음의 준비는 되어있습니다. 언제라도 명령을 내려주십시오.
레오 : 그렇게 안달하지 말아라. 혹 지금 도마성에 쳐들어간다고 해도 쓸데없는 희생만 하게 될 뿐이다.
병사 : 하지만 장군님, 제국을 위해서라면 저는 언제라도 목숨을 바칠 각오가 되어있습니다.
레오 : 너는 마란다 출신이었지?
병사 : 네? 네, 하지만 왜 그러십니까?
레오 : 본국에 가족도 있겠지. 내가 너의 검만을 가지고 가족에게 돌아가라는 말인가? 그때 나는 어떤 얼굴을 해야 좋겠느냐. 너는 제국군의 병사이기 이전에 한사람의 인간이다. 쓸모없이 생명을 바치지 마라. 가스트라 폐하께서도 그런 바램이실 것이다.
병사 : 네!

병사는 자리를 떠나고 다른 병사가 다가온다. 가스트라 황제가 본국에서 레오 장군을 부른다는 것인데…. 한편, 케프카는….

케프카 : 레오장군이 가버리면 이 강은 독으로 변해버릴거다… 건드리기만 해도 즉사지…힛힛….

그때, 레오가 등장한다.

레오 : 황제폐하로부터 부르심이 있었다. 나는 먼저 본국에 돌아간다. 모쪼록 사고는 일으키지 말도록.
케프카 : 당신보다도 재빠르게 일을 처리할거야.
레오 : 모쪼록 비열한 수단만은 쓰지마라. 적병이라고는 해도 같은 인간이다. 그것을 잊지 말아주게.
케프카 : 리터너에 소속된 나라 따위에 동정심을 가질 필요는 없지! 처음부터 그런건 맞지 않으니까!

말을 들을 가치도 없다는 듯, 레오는 가버린다.

케프카 : 쳇, 착한 척 혼자 다하는구만.
케프카 : 독은 준비 됐나?
병사 : 하지만 독만은 안된다고 레오 장군이….
케프카 : 녀석은 이제 여기에 없어! 내가 최고다! 독을 내놔라!
병사 : 도마성내에는 우리군의 포로도 있습니다. 혹시 그들도 독을….
케프카 : 상관없어! 적에게 붙잡힐 정도의 바보들은 필요없다!

케프카의 앞길을 매슈와 섀도우가 앞길을 가로막는다. 케프카와 전투 후에 케프카는 계속 도망가는데, 결국은 못 잡고 놓치게 된다. 어쨌든 도망친 케프카는 강에 독을 풀어넣는다.

케프카 : 힛힛…수백명의 비명이 울리는 오케스트라는 필시 들을만 하겠지. 힛힛…

도마성 안

도마병 : 카이엔님! 제국진영의 움직임이 있는 듯 합니다. 새로운 공세를 펼치려는 것일까요?
카이엔 : 응? 물의 색깔이…?
(쓰러지는 도마병들…)
도마병 : 카이엔님!
카이엔 : 이것은…독이오!
도마병 : 이런 비열한!
카이엔 : 폐하를 지키지 않으면 안되오!
도마병 : 빨리, 폐하가 계신 곳에!
카이엔 : 음! 폐하가 계신 곳은 바로 여기다!

카이엔 : 폐하, 정신차리십시오!
도마왕 : 그대는…
카이엔 : 카이엔이옵니다!
도마왕 : 아아…그런가… 눈에 독이 들어가서 그대의 모습이 보이지 않는구려.
카이엔 : 폐하, 폐하! 정신차려 주십시오!
도마왕 : 카이엔이여… 나의 아버지대부터 이 도마왕국을 지켜주어서…감사하고 있소… 쿳! 미안하오….
카이엔 : 그렇지 않사옵니다!
도마왕 : 그대의 가족이 걱정이구려… 우우… 숨을 쉴 수 없어… 가슴이 타는 것 같군….
카이엔 : 무리하지 마십시오! 말씀하시면 안됩니다!
도마왕 : 가족이 있는 곳에 가보시오….
크으….
카이엔 : 폐하!
도마병 : 카이엔님!
카이엔 : 성에는 아직 살아남은 사람들이 있겠지.
도마병 : 그러면, 나누어서 찾아보도록 하죠.

카이엔은 국왕이 있는 곳의 바로 옆의 자신의 방으로 들어간다. 그곳에는 처인 미나와 아들 슈운이 쓰러져 있다.

국왕의 죽음

그리고 처자식의 죽음…그가 악몽에 시달릴만도 하다(후반 참조)

카이엔 : 미나! 이런…이런 일을 용서할까보냐… !!
카이엔 : ! 슈운!!
카이엔 : 아…아… 이런… 바보같은… 용서할 수 없다. 용서할 수 없어! 제국놈들!

분노에 휩싸여 성문을 박차고 나가는 카이엔.

카이엔 : 나는 도마왕국의 전사 카이엔이오!
병사 : 적이다! 전원 배치하라!

이때 매슈 일행이 등장. 매슈를 움직여 카이엔을 도와주면 된다. 몇번에 걸친 제국병과의 전투 후….

카이엔 : 진심으로 감사드리오.
매슈 : 인사는 필요없어. 나는 피가로의 매슈. 일단은 이곳을 빠져나가죠.
카이엔 : 하지만… 저는 가족과 백성들의 원수를….
매슈 : 잠깐. 이곳엔 적군이 많으니 머뭇거리다간 적의 대군이…
제국병 : 찾았다! 저기다!
매슈 : 봐, 들켰지. 나한테 좋은 생각이 있어요. 일단 저쪽으로 가죠.
카이엔 : 매슈님! 이 이상한 갑옷같은 것은 도대체 무엇이오?
매슈 : 자세한 설명은 나중에! 어쨌든 빨리 타요 타!
카이엔 : 매슈님-! 이건 도대체 어떻게 움직이는 것이오!?
매슈 : 에휴, 뭐, 성가신 분이시오…. 안돼! 나까지 전염됐어!
매슈 : 괜찮아요? 손앞의 레버를 당겨요. 빨리!
카이엔 : 매슈님! 이게 막 왔다갔다 하오~!
매슈 : 알았어, 알았어! 어쨌든 움직여서 따라와요!

제국병 : *어이! 거기서 뭐하고 있나!*

카이엔 : *와아아아아악~! 멈출 수 없소~!*

매슈 : *좋아! 돌파다!*

기계치 카이엔, 등장!

마도아머를 움직여서 제국의 마도아머와 싸운다. 그 후 일행은 탈출에 성공하고…. 나르셰로 가려면 남쪽의 숲으로 가야한다고 카이엔이 말했으니 이제 남쪽의 숲으로 가보도록 하자.

이젠 이곳으로 가면 된다

신비한 숲

약간 헤메는 구조이지만, 숲 자체는 크지 않다. 그저 앞으로 나아가다보면 길을 찾을 수 있다. 이곳의 적들은 불에 약하니, 매슈의 레벨을 15까지 올려서 봉황의 춤을 배우면 상당히 손쉽게 돌파할 수 있다.

회복의 샘이 있다

마열차

습득 아이템 : 이어링, 피닉스의 꼬리 × 2, 스나이퍼 아이, 하이퍼 리스트

이상한 분위기의 열차가 있는 곳에 도착한 일행. 매슈는 호기심에 열차를 타보지만, 곧 열차는 출발하고, 카이엔은 이 열차는 혼령을 영계로 나르는 마열차라고 한다.

지금 열차가 도착하오니 승객 여러분은 안전선 밖으로…

마열차를 멈춰야 하는 매슈 일행. 일단 뒤쪽으로 가면 마열차의 차장과 함께 세이브 포인트가 있다. 차장에게는 마열차에 대한 이것저것을 물어볼 수 있다. 마열차를 멈추려면 일단 맨 앞의 기관차에 가야 한다고 하는데…. 차장실 오른쪽의 레버를 만지면 카이엔이 자신이 기계치라는 것을 숨기려다가 오히려 발각되는 이벤트를 볼 수 있다.

열차를 배회하는 유령들은 동료가 되는 유령, 장사를 하는 유령, 또 싸움을 거는 유령등 세 종류가 있다. 마열차에 등장하는 적들은 역시 매슈의 필살기 봉황의 춤 한번으로 모두 처치할 수 있다.

이 레버를 조작하면 뒤의 열차를 떼어낼 수 있다

마열차의 식당. HP와 MP, 상태이상을 모두 회복시켜준다

세계 제일의 검사라 주장하는 지크프리드. 그러나 절대 약하다

드디어 기관차에 도착한 매슈 일행. 기관실 안에 들어가면 세개의 스위치

BOSS 망령

LV	19
HP	1500
MP	10000
속성	독
약점	불, 성
훔치기	-
아이템	하이퍼 리스트

마열차 중간의 상자 중 하나를 열면 등장하는 망령. 매슈의 오라캐논과 봉황의 춤에 약하다. 처치하면 힘을 올려주는 액세서리 하이퍼 리스트를 준다.

어느정도 진행하면 동료였던 유령이 떠나간다

가 있다. 세개중 좌우 양쪽의 스위치를 작동시키고 연통의 옆에 있는 스위치를 누르면 열차가 멈춘다는데…

이렇게 작동

연통 옆은 여기를 말하는 것이다

BOSS 마열차

LV	14
HP	1900
MP	350
속성	풍
약점	불, 성, 전기
훔치기	-
아이템	텐트

상태이상을 일으키는 공격을 자주한다. 속전속결로 해결하자. 섀도우는 수리검 던지기, 매슈는 메테오 스트라이크, 카이엔은 레벨4 필살검을 사용하면 간단하게 물리칠 수 있다.

드디어 마열차를 멈춘 매슈 일행. 그러나 마열차의 플랫폼엔…

매슈 : *이런 이런. 겨우 내렸군. 이런 열차랑은 빨리 헤어지는게 좋겠지.*

카이엔 : *저건…!? 미나! 슈운!*

매슈 : *카이엔! 당신 부인이랑 아들인가?*

마열차가 출발하려 하자 카이엔은 마열차를 쫓아간다(은하철도 999를 본 사람이라면 이 글을 보는 것만으로 그 광경이 떠오를 것이다).

카이엔 : *슈운…*

- 당신…행복했어요…고마워요…

- 아빠! 저, 열심히 검을 수련해서 엄마를 지킬께요!

말 좀 해다오 마열차아~

야생의 소년, 가우

마열차를 지나서 바렌의 폭포(バレンの瀧)에 도착한 일행. 이 폭포를 뛰어내리면 야수원(獣ヶ原)으로 갈 수 있다고 하는데… 섀도우와는 이곳에서 헤어진다(물론, 앞서 말했듯이 그 전에 헤어질 수도 있다). 뭘 뒤돌아보나. 폭포에서 뛰어내리자. 뛰어내리면서 몇번의 전투가 있지만, 그리 어렵지는 않다. 봉황의 춤의 위력을 보여주자.

여기서 뛰어내려?

폭포의 괴물 물고기들

거센 물살에 휩쓸려 정신을 잃은 매슈와 카이엔. 그들앞에 나타난 소년은…

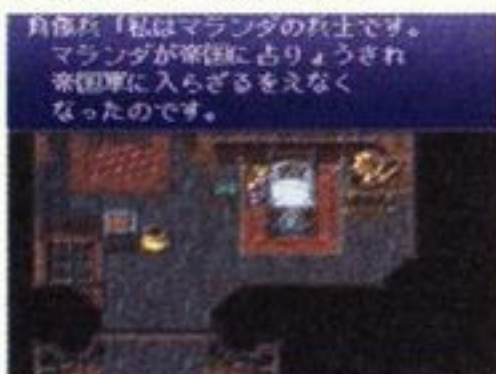
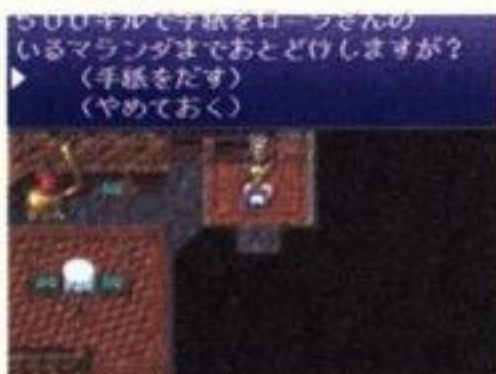
야수와 같은 모습을 하고 있지만 그 눈동자 속에는 상냥한 빛을 담고 있는 소년… 가우

매슈일행이 말을 걸지만 그냥 도망쳐 버리는 가우. 카이엔이 말한대로 동쪽 해안의 모브리스 마을쪽으로 가자. 이곳 야수원에는 지금까지 플레이어가 만났던 모든 괴물이 등장한다(보스 제외…. 하지만 보스 중에도 나타나는 녀석들이 있다). 전투가 끝나면 가우가 나타나는데… 가우는 배고프다고 하지만 지금으로서는 어쩔 도리가 없다. 한대 때려서 내쫓자.

모브리스의 마을에 도착한 매슈 일행. 마을 사람들의 이야기를 듣다보면 「말린 고기(ほしにく)」를 몬스터 무리에 던지니까 어떤 인간의 아이가 가져갔다는 이야기를 들 수 있다. 아이템점에 보면 「말린 고기」가 있으니 구입하자. 동료를 얻는데 150길이면 싸다.

그리고 나르셰로 가기 위해서는 바닷속의 길 「뱀의 길」을 이용해야 한다는 이야기도 듣는다. 물속을 가기 때문에 물 속에서 숨을 쉴 수 있지 않는한 지나갈 수 없다고 하는데….

또한, 모브리스 마을에는 마란다 출신의 상처입은 병사가 있다. 이 병사는 고향에 두고온 애인 로라에게 편지를 보내는 것을 도와달라고 한다. 병사가 누워있는 집 바로 옆이 전서구를 이용해 편지를 배달해주는 집이다. 한번 배달에 500길이 들고, 한번 배달한 후에 한번 여관에서 자고 오면 또 편지를 전달할 수 있다. 계속 배달을 하다보면 마지막으로 병사가 '진주방울(タマのすず)'를 준다. 이 이벤트는 꼭 무리하게 지금 할 필요는 없으니 건너뛰어도 된다.

단과 카타리나. 후반에 비교적 비중있게 등장한다

상처입은 병사

이 사람에게 말을 걸면 편지를 전달할 수 있다

가우와 동료가 되자!

이제 가우를 만나러 가자. 전투후에 가우를 만났을 때, 아이템 커맨드를 이용해 말린 고기를 가우에게 주면 가우가 동료가 된다.

매슈 : 뭐, 뭐야!

카이엔 : 묘한 녀석이오! 저는 카이엔이고, 이쪽은 매슈.

가우 : 매슈와 카이엔, 좀더 먹을거 줘.

매슈 : 이젠 없어.

가우 : 그럼 찾아 와.

매슈 : 너, 어리구나.

가우 : 너, 무섭지?

매슈 : 해볼테냐?

가우 : 따라올수 있다면!

매슈 : 우습게 보지마!

(싸우는 두 사람)

매슈 : 헉헉, 꽤 잘하잖아!

가우 : 하아 하아, 너 대단해!

가우 : 걸렸다, 걸렸다!

매슈 : 시끄러!

카이엔 : 좀, 좀, 좀, 좀! 그건 그렇고, 당신은 누구시오?

가우 : 시오! 시오! 시오! 시오! 시오! 시오! 시오!

(주 : 카이엔은 말 끝에 옛 일본의 무사나 닌자들이 쓰던 종결 어미인 '고자루(ござる)'를 붙인다. 그래서 가우는 '고자루!' 라고 외치는 장면인데…. 아마 이 말투가 가우에겐 굉장히 재미있었던 모양이다.)

가우 : 화났어? 카이엔! 화났어? 카이엔! 화났어? 카이엔! 화났어?

매슈 : 사실은, 이러저러 여차저차해서…

가우 : 그랬구나, 가우 나쁜 녀석, 나 나쁜 녀석.

카이엔 : 뭐, 계속 화낼 껀 아니니까. 그런데, 가우. 너랑은 마음이 맞을 것 같군. 같이 가지 않을껀가?

가우 : 앗! 선물할께! 가우 카이엔과 매슈에게 선물한다. 말린 고기의 답례한다.

매슈 : 틀림없이 별 쓸데없는 물건일꺼야.

가우 : 가우의 보물이다. 반짝반짝 반짝 반짝 반짝반짝 보물이다.

매슈 : 그렇게 반짝반짝해?

가우 : '시오'는 반짝반짝 좋아해?

매슈 : '시오'는 저쪽이야! …반짝반짝이라…록크가 들으면 좋아하겠군.

가우 : 록크는 누구야? 나쁜 녀석인가? 내 보물 가져가려는거야?

매슈 : 록크란 건…

(가우는 막 장난을 친다)

매슈 : 사람 말 좀 들어!!!

카이엔 : 뭔가, 말하고 싶은 모양이오.

매슈 : …하는 수 없구만… 그럼, 뭘 말하려고?

가우 : 여기 여기! 여기에 반짝 반짝 있다. 매슈가 서있는 곳 여기 모브리스! 카이엔 서있는 곳 너희들이 흘러들어온 곳. 내가 있는 근처 초승달. 초승달 산 초승달산 반짝 반짝 있다.

매슈 : 그러면 매슈 말대로 그 초승달인지 하는 곳에 가보도록 할까.

(카이엔과 가우는 슬슬 출발)

매슈 : 후우…이런 이런, 꽤 성가신 녀석이 동료가 된 것 같군…

가우 : 시오! 빨랑 와! 놓고간다!

매슈 : 그러니까, 시오가 아니라고 했잖아. 시오가 아니라고…

뭔가 골치아픈 녀석이 동료가 되어버린 것 같다. 어쨌든, 가우의 말대로 초승달 모양의 산에 가보도록 하자. 초승달 산은 야수원의 남쪽에 있다. 가기전에 야수원에서 가우가 배울 수 있는 것은 되도록 다 배우고 가는 것이 이후의 진행을 위해 편하다.

초승달산, 그리고 뱀의 길

입수 아이템 : 그린베레, 엑스포션

초승달산의 던젼에 들어가면 가우가 자신의 보물 위치를 까먹었다고 하며 다시 찾아보자고 한다. 던젼 안에 '반짝반짝'을 찾으러 가자. 던젼 끝 부분에 도착하면 가우의 반짝반짝 보물을 찾는다. 그것은 마치 잠수용 헬멧 같이 생겼는데, 매슈의 제안으로 일행은 그것을 머리에 쓰고 뱀의 길을 통과하기로 한다.

이곳이 초승달산

머리도 좋지

이 물속을 통과하기 위해서는

이 스위치를 작동시켜야 한다

PlayStation

뱀의 길에 뛰어들은 매슈 일행. 뱀의 길은 중간에 가야할 곳을 선택하는 곳이 두번 있는데 최단 루트는 모두 좌측을 선택하는 것이지만, 아이템을 모두 얻고 가려면 두번 모두 우측을 선택해야 한다.
뱀의 길을 지나면 니케아에 도착하게 된다. 이곳에서는 꽤 유용한 아이템을 파니 뒤에 있을 케프카와의 싸움을 위해 넉넉하게 무기를 사두자. 무기를 샀으면 항구의 배쪽으로 가서 사우스 피가로로 가자.

환수를 지키기 위한 싸움

드디어 나르셰에 모인 동료들. 드디어 결전의 때가 왔다. 티나 일행이 먼저 나르셰에 도착, 나르셰의 장로에게 그간의 사정을 이야기한다.

장로 : 대강 사정은 알겠다. 하지만… 우리들에게 피를 흘리라는 것인가…?
쥰 : 그렇게는 말하지 않았다.
장로 : 똑같은 말이지 않은가.
바난 : 핫핫하! 말 그대로다!
쥰 : 바난!
바난 : 우리들은, 당신들에게 피를 흘리라고 말하고 있다.
바난 : 가스트라 제국은 또다시 마도의 힘을 얻기 위해 움직이기 시작했다. 이 도시에서 발견된 얼어붙은 환수를 노리는 것도 그를 위한 것…. 이대로 제국의 마도의 힘이 증대되어간다면, 과거의 잘못을 되풀이하게 된다….
장로 : 마대전…
가드 A : 이 세계를 파괴했다고 하는 전설의 싸움….
가드 B : 그것이 또 일어날 수 있다는 것입니까?
장로 : 인간은 좀더, 지혜가 있는 생물이 아니었던 것인가….

그때, 매슈 일행이 나르셰에 도착한다.

매슈 : 형님!
에드가 : 매슈! 무사했나! (카이엔과 가우를 보고) 이쪽은…?
카이엔 : 도마 왕국의 전사, 카이엔이라 하오.
가우 : 가우 가우!
매슈 : 도마 왕국은 제국에 의해 몰살되어서….
카이엔 : 케프카에 의해 모두 독살되었소….
장로 : 잔인한….
바난 : 장로!
장로 : 음…. 하지만 그것은 도마왕국이 리너터에게 협력했기 때문이다. 중립을 지키고 있으면 제국은 그런 잔혹한 짓을….

이윽고, 록크 일행이 도착한다.

록크 : 그럴리가 없지!
티나 : 록크!
록크 : 제국은 곧 이곳에 온다!
에드가 : 뭐라고?
바난 : 록크, 어디서 그런 정보를…?
록크 : 여기 있는 세리스는, 원래, 제국의 장군….
카이엔 : 그랬던가! 어디선가 얼굴을 본 적 있다고 본 적 있는 얼굴이라 생각했더니만…. 가우님! 비키시오!
카이엔 : 마란다국을 멸망시킨 악명 높은 세리스 장군! 이 제국의 개! 여기 나와서 그 죄의 댓가를 치러라!
록크 : 기다려! 세리스는 이미 제국을 나와 리터너에 협력하기로 약속했다!
카이엔 : 하지만!
록크 : 나는 이녀석을 지켜주기로 약속했다. 나는 한번 지켜주기로 한 여자를 버리거나 하지 않아!
에드가 : 록크…. 너, 아직도 그때의 일을….
티나 : 저도 제국의 병사였어요….
카이엔 : 뭐!?
에드가 : 제국이 악이다. 하지만, 그 밑에 있는 자들 모두가 나쁜 것은 아니다.
매슈 : 형님의 얼굴을 봐서 한번….
가드 : 큰일이다! 제국이 쳐들어온다!

나르셰로 몰려오는 케프카와 제국병들….

케프카 : 어떻게 해서든 얼어붙은 환수를 손에 넣어라!
병사 : 케프카님, 주민들은….
케프카 : 주민들도 몰살시켜라!
병사 : 하지만 나르셰는 중립….
케프카 : 바보녀석! 알겠느냐! 인정사정 봐주지 마라! 걸리적거리는 녀석은 모두 죽여버린다! 가자!

나르셰에 있는 일행들은 어쩔 수 없이 싸울 것을 결정한다.

장로 : 에잇! 어쩔 수 없군! 싸우는 수밖에!
바난 : 제국의 목적은 환수다.
장로 : 환수는 산 위에 옮겨놨다.
에드가 : 좋아! 이곳을 사수한다!

결전을 위해 나르셰 산으로 향하는 일행들...

에드가 : 록크도 이런저런 과거를 가진 남자다. 아까 너를 지켜준 것은 애정때문이 아니니까 반해버리면 안된다고.
세리스 : 나도 군인의 몸. 그렇게 간단하게 마음이 움직이거나 하진 않아.
에드가 : 그 태도, 맘에 드는데!

세리스 : 태어날때부터 마도의 힘을 지닌 소녀…. 이런 모습으로 다시 만날 줄이야….
티나 : 당신도, 마법을? 하지만 나랑은 조금 틀려….
세리스 : 나는 어릴 적에 인공적으로 마법의 힘을 이식한 제국의 인조 마도사다.
티나 : 사람을 사랑하는 일 같은거 할 수 있나요?
세리스 : ??? 무슨 소리야?
카이엔 : 잊지마라! 너를 믿을 생각은 아니다!
세리스 : 맘대로 하시지. 내가 적인지 아군인지 직접 확인시켜줄테니!

이제부터 파티를 셋으로 나누어서 케프카군과 전투를 한다. 각각의 파티를 균형있게 구성해주는 것도 좋지만, 한개나 두개의 파티를 강하게 만들어서 케프카와 결전에 대비하는 것도 좋다. 세이브를 하고 전투 준비가 되었으면 바난에게 말을 걸어 전투를 개시한다. 조종하는 파티를 바꾸는 것은 파티 버튼이므로 잊지 말자. 적들은 샛길로 돌아오길 잘한다. 그렇기 때문에 한눈에 봐서 제국군이 꼭 지나야만 하는 골목을 지키는 것이 좋다. 바난이 제국군에게 당하면 게임 오버이기 때문에 혹시라도 제국군이 바난근처에 가지 않는지 항상 신경쓰자.

제국군을 물리치고 얼어붙은 환수 앞에 모인 일행들…. 이때, 얼어붙은 환

지금은 동료의 수가 적기 때문에 이렇게 파티를 짜면 상당이 힘들어진다

적 병사들은 독에게 약하다. 에드가의 바이오블래스트를 활용하자

BOSS 헬스 하레

LV	14
HP	1300
MP	170
속성	–
약점	독, 불
훔치기	미스릴 플레이트
아이템	만능약

케프카의 앞을 지키고 있는 중간보스격 존재. 독과 불에 약하므로 매슈의 봉황의 춤, 티나의 파이어, 에드가의 바이오 블래스트 등으로 승부하자.

BOSS

케프카	
LV	18
HP	3000
MP	3000
속성	-
약점	-
훔치기	에릭
아이템	안식의 반지

마법공격을 주로 하는 케프카. 예전의 웃긴 모습은 어디가고 진지하게 등장하는데…. 마법사인만큼 마법공격을 주로 하므로 세리스의 마봉검이면 간단하게 공격을 봉쇄할 수 있다. 세리스를 제외한 나머지 인원은 마법공격보다 직접 공격이 강한 동료로 구성을 해서 싸우자.

수와 반응한 티나는 갑자기 이상한 모습으로 변한 후 어디론가 날아가버리고 만다. 과연 티나는 어디에…?

얼어붙은 환수와 반응하고 있는 티나

어디론가 날아가버린다

티나를 찾아서 피가로 성으로

입수 아이템 : 하이퍼 리스트, 도적의 팔찌, 도적의 나이프, 리플렉트링, 이어링, 5000길

일행은 일단 티나를 찾아야 한다고 하며 서로 팀을 나누어 남은 팀은 나르셰를 지키기로 한다. 이곳부터는 구성 멤버에 따라 이벤트가 틀려지므로 그것을 중심으로 소개한다.

일단, 나르셰 동쪽 끝의 창고에 가면 많은 아이템을 얻을 수 있다. 특히 도적의 팔찌는 록크의 훔치기 확률을 올려주기 때문에 상당히 유용하다. 하지만 이 창고에도 열리지 않는 하나의 상자가 있는데…. 이것은 나중에 얻을 수 있다. 일단은 통과하자.

● 매슈의 회상

에드가와 매슈가 동료에 있을때, 피가로 성으로 가서 잠을 자면 매슈의 과거 회상 장면을 볼 수 있다.

매슈 : *후…. 변하지 않았군. 이 성도….*
아냐…. 틀려…. 이젠 여기에는 아버지도 어머니도 없어…. 이젠 아무도…. 그 날로부터….

…이번 밤이… 고비… 혹시…하면…
…거짓말이다… 그런건… 싫… 어…
…신관장님… 국왕폐하…
…매슈… 매슈…!
…아버지는 분명히…

매슈 : *형님… 우우우…*
에드가 : *그런가…. 돌아가버리신 것인가… 아버님…*
신관장 : *에드가님. 이곳에 계셨습니까? 지금 막. 아버지가 피가로를 두 분에게 맡기라는 유언을 남기시고는…*
매슈 : *바보들! 모두… 제국이 아버지를 독살했다고들 하고 있어…! 하지만 생각하는 것은 모두 왕위계승의 이야기뿐…. 누구도 마음 깊은 곳으로부터 슬퍼하는 녀석은 없어….*
매슈 : *우리들이 태어났을 때 돌아가신 어머니도 분명히….*
신관장 : *그런 건….*
매슈 : *유모도 그랬지?*
에드가 : *매슈….*
매슈 : *제국놈들…용서할 수 없어!*
(매슈는 어디론가 가버린다)
에드가 : *유모. 어디갔는지 찾아줘.*

(에드가는 매슈를 찾았다)
매슈 : *나라를 나가자! 이런 싸움만 해대는 나라를 나가서 자유롭게 살꺼야! 형님도 왕위따위는 싫다고 말했잖아.*
에드가 : *자유로…. 하지만. 한번에 두 사람의 후계자를 잃게 되면 이 나라는…? …아버님은 나라를 부탁한다… 라고….*

성을 돌아다니다 보면, 이 동전은 앞면밖에 없던 동전이었다는 정보를 얻을 수 있다

에드가 : *매슈. 아버님이 주신 동전으로 결정하자. 앞면이 나오면 너의 승리. 뒷면이 나오면 나의 승리다. 좋은 길을 선택해라. 결과에 대해 불만없기다. 좋지?*
에드가 : *간다. 에잇!*
에드가 : *그리고. 너는 자유를 선택했다.*
에드가 : *10년인가…. 그 꼬마가 이렇게 튼튼하게 자랐다니.*
매슈 : *형님이야말로 왕이 어울린다고.*
에드가 : *매슈. 나는… 아버지가 창피해 하실 왕인가?*
매슈 : *분명히 아버지도 자랑스러워하실 걸.*
에드가 : *10년…. 길었군.*
매슈 : *…길었지.*
에드가 : *두 사람 모두 어른이 되어버린 것에 대해 건배할까. 마시자.*
에드가 : *아버지를 위해 건배.*
매슈 : *어머니를 위해. 그리고 피가로를 위해.*

피가로 성문을 들어가자마자 왼쪽에 있는 지하 통로로 들어가면 피가로 성을 움직일 수 있다. 성이 갈 수 있는 곳은 오직 사막이 있는 곳 뿐. 현재 일행의 목적지인 코링겐은 이 피가로 성을 통해서만 갈 수 있다. 피가로에 도착하면 그 북쪽에 코링겐 마을이 있다.

티나는 마을을 지나 남쪽의 지돌 마을로 갔다고 한다

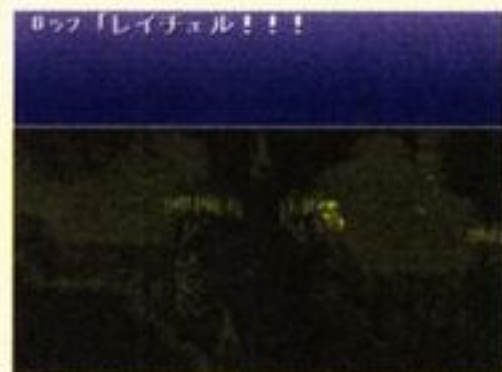
● 록크와 레이첼

코링겐 마을에 록크와 세리스가 동료로 있는 상태에서 가서, 마을 왼쪽의 집에 들어가면 이벤트가 벌어진다.

록크 : *나는 녀석을….*

회상

레이첼 : *록크! 오늘의 트레저 헌팅은 뭐야?*
록크 : *이제 곧 너의….*
록크 : *이 산에는 대단한 보물이 숨어있는 모양이야. 그걸 찾아내겠어!*

록크가 다리를 건너려 하자 다리가 심하게 흔들리기 시작한다. 그러자 레이첼은 록크를 구해주고는 대신 절벽 아래로 떨어진다. 다행히 레이첼은 목숨은 건졌다. 하지만….

돌다리도 두들겨야 맛이 좋다

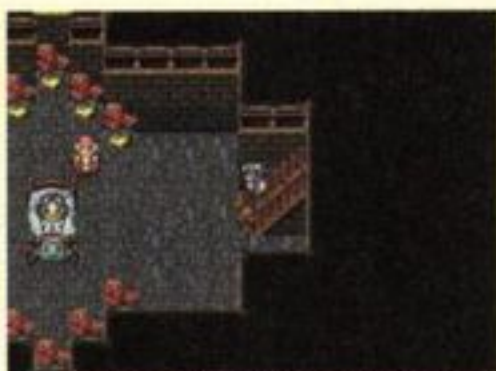
록크 : *레이첼! 정신 차렸어?*
레이첼 : *…. …? 어…. 아무것도 생각나지 않아….*
레이첼의 아버지 : *나가버렷! 네놈 때문에 레이첼이 기억 상실증에 걸려버렸어!*
록크 : *기다려줘요! 나와 레이첼이 이야기를….*
레이첼 : *나가줬죠? 당신이 누구인지는 몰라도 당신이 오면 가족 모두 싫은 얼굴을 하잖아요!*

망연자실해 있는 록크에게 마을 사람이 다가와서는 레이첼 곁에 있지 말 것을 충고한다.

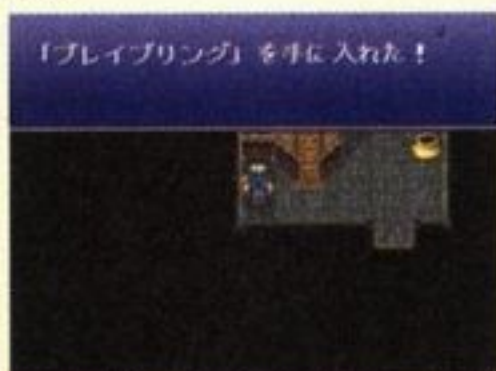
그로부터 1년 후…. 내가 이곳에 돌아왔을 때. 레이첼은 제국의 공격에 의해 이 세상을 떠났다…. 그녀는 죽기 직전에 기억이 돌아와서는… 나의… 이름을… 불렀다…. 나는 그때 레이첼의 곁을 떠나있었다…. 나는…. 그녀를 지켜주지 못했다….

마을 사람들과 대화를 하다보면, 레이첼이 남긴 말을 들을 수 있다. 그리고 수수께끼의 집에 대해 이야기를 들을 수 있는데….

이 뒤쪽으로 들어가면 아이템을 얻을 수 있다

PlayStation

레이첼의 시신을 보관하고 있는 이상한 할아버지…

코링겐의 술집에는 섀도우가 있다. 3천길이라는 비싼 가격에 동료가 되어준다고 하지만…. 또 떠나버려서 귀찮으므로 섀도우가 특별히 좋지 않다면 동료로 하지 않아도 좋다.

개 밥은 줄 수 있도록 3천길에 어때? 개 밥값 한번 비싸다

이곳에선 브레이브 링을 얻을 수 있다

지돌 마을

이젠 코링겐을 떠나 남쪽의 지돌 마을로 향하자. 지돌 마을은 빈부 차이에 따라 서로 사는 곳이 틀린 마을. 마을 맨 위의 아우저의 저택에 가면 아우저의 집에 있는 집사가 세리스를 보고 오페라의 인기 여배우 마리아로 오해한다.

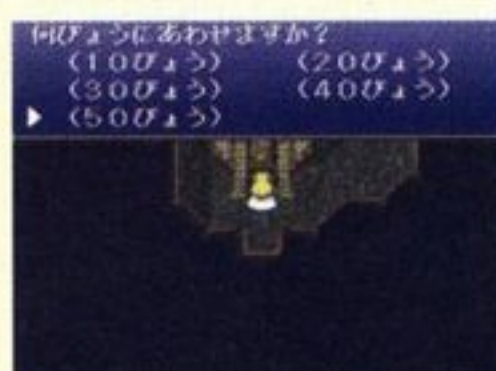
이곳에는 경매장도 있는데, 이곳은 나중에 마석을 얻을 수 있는 곳이기도 하다. 일단 지돌 마을에서 티나가 간 곳에 대한 정보를 입수해보면, 티나는 지돌 북쪽의 조조 마을로 갔다는 것 같다. 조조 마을은 지돌마을에서 쫓겨난 하층민들이 사는 슬럼가. 상당히 위험한 곳인 것 같다. 전투 준비를 단단히 하고 지돌 마을로 향하자.

조조의 마을

입수 아이템 : 회전톱, 에텔, 포션, 도적의 장갑, 버닝 너클, 엘메스의 구두, 엑스포션

조조 마을이 다른 마을과 다른 점은 마을 안에서도 전투가 벌어진다는 것이다. 적 중에 가장 강한 것은 힐 기간트(ヒールギガント). 처치하면 죽기 전에 아군 모두에게 피해를 입히는 공격을 하기 때문에 처치하기 전에는 꼭 아군 전체를 세리스의 케알등으로 치료하도록 하자.

이녀석을 주의하자

조조 마을에선 전투가 벌어질 뿐 아니라, 마을 사람 모두 거짓말장이이다. 제대로 돌아가는 시계가 하나도 없어서 시간을 물어보려 하면 모두 시간을 다르게 말한다. 그런데, 마을 여관에는 멈추어있는 시계가 있는데…. 이 시계의 시간을 6시 10분 50초로 맞추면 에드가의 기계 커맨드를 이용해서 쓸 수 있는 '회전톱'을 얻을 수 있다(시간은 마을 사람들의 정보를 종합한 후 반대로 생각하면 답을 얻을 수 있다).

조합은 6×5×5. 무려 150가지. 설마 150번 모두 시도해보진 않겠지?

확실히 티나는 이곳에 있는 것 같다. 티나를 찾아서 마을에서 제일 높은 건물에 올라가도록 하자. 이곳에는 유용한 아이템을 많이 얻을 수 있는데…. 일단 초반 록크의 상용 아이템인 '도적의 장갑'을 얻을 수 있다. 도적의 장갑은 록크의 '훔치다'를 '강탈'로 바꾸어주므로 드디어 아이템 훔치기 전문인 록크를 전투에도 적절히 활용할 수 있게 되는 것이다.

탑을 올라가는 도중 막히는 길은 이렇게 점프해서 지나갈 수 있다

BOSS — 다다루마

LV	23
HP	1800
MP	447
속성	전격
약점	불
훔치기	쥬웰링
아이템	머리수건

에드가의 회전톱이나 드릴, 마슈의 봉황의 춤을 중심으로 싸우자. 장기전에 되면 부하를 불러내지만 그 전에 집중공격을 했다면 간단하게 이길 수 있다.

환수… 그리고 마석이란?

최고층에 도착하면 이상한 모습으로 변한 티나를 볼 수 있다.

티나 : *우우우우우….*
일행 : *티나?*
라무 : *두려워하고 있구나.*
일행 : *당신은?*
라무 : *너희들은 그 소녀의 동료인가?*
일행 : *티나는 괜찮은건가요?*
라무 : *티나란 이름이었구나. …티나? …그런가?*

갑자기 티나는 일어나서는 날뛰다가 쓰러진다.

라무 : *목숨에 지장은 없다. 보통 써서는 안될 힘을 한번에 써버렸기 때문에 몸이 생각대로 움직이지 않는 것 뿐이다.*
라무 : *나는 라무다. 환수 라무.*
일행 : *환수!? 환수는 다른 세계에 사는 것이 아니었나요?*
라무 : *이 세계에 살고 있지 않다고 말할 수 있는 것이 아니다. 환수도 물론 여러가지 모습을 지니고 있다. 마침 나도 인간의 모습과 별로 다른 것이 없으니까 이곳에 살고 있는 것 뿐이다. 환수라고 신경쓸 것도 없으니까 말이다.*
일행 : *어째서 환수가 이런 곳에 숨어있습니까?*
라무 : *인간과 환수는 어울릴 수 없는 존재.*
록크 : *하지만 어머니가 말했어. 옛날에는 인간과 환수가 함께 이 세계에 살고 있었다고. …옛날 이야기일 뿐이었지만.*
라무 : *후후. 옛날 이야기가 아니다. 진짜 있었던 일이다. 인간과 환수는 사이좋게 함께 살고 있었다. 마대전이 시작되기 전까지는….*
일행 : *마대전….*
라무 : *오랜 옛날… 마대전. 환수들, 그리고 환수로부터 추출된 힘으로 만들어진 마도사들과의 전쟁. 그 헛된 전쟁 후에 환수의 힘이 다시 이용당하는 것을 두려워한 환수들이 결계를 만들어 그곳이 이주해서 살았다. …그곳이 환수계. 지금으로부터 20년전이었던 어느날, 인간들이 들어오게 되었다. 환수, 그리고 마도의 힘을 알게 된 인간들. 그리고는 시작된 환수 사냥. 환수로부터 마도의 힘을 빼앗아 그 힘으로 무적의 군대를 만든 가스트라. 그래서 환수들은 거대한 문을 만들어 인간들의 침입을 막았다. 그때 잡힌 환수들은 지금까지도 제국의 마도연구소에 잡혀서 마도의 힘을 빼앗기고 있다. 나도 그때 그곳에서 도망쳐 나와 여기에서 살게 되었다.*

티나가 갑자기 한번 또 폭주를 일으키고는 잠잠해진다.

라무 : *정신 차린건가.*
라무 : *티나가 폭주하고 있는 것을 발견하고 여기에 불러들였다. 나의 마도의 부름에 이 소녀가 응해준 것이다.*
일행 : *티나도 환수…?*
라무 : *아니. 우리들과는 어딘가 틀리다….*
일행 : *티나도 괴로운 모양이다….*
라무 : *자신의 존재에 불안함을 느끼고 있다. 괴로워하는 것도 그 때문이다.*
일행 : *어떻게 하면 티나를 도와줄 수 있을까요?*
라무 : *그 소녀가 자신의 정체를 확실히 알 수 있을 때까지 불안은 가시지 않을 것이다.*
일행 : *어떻게 하면…?*
라무 : *가스트라의 마도 연구소에 잡혀있는 우리의 동료들이라면 티나를 구원해줄 수 있을지도 모른다.*
일행 : *마도연구소에 가면 당신의 동료가 있다구요?*

세리스 : 마도연구소… 그곳에?

라무 : 동료를 버리고 나 혼자서 도망나와 숨어 살고 있다. 하지만 이젠 그것도 끝이다.

일행 : 무슨 소립니까?

라무 : 가스트라의 방법은 틀렸다. 환수로부터 힘을 무리하게 끌어내었기 때문에 그 마도의 힘은 완전하지 않다. 환수는 마석화되어야 그 마도의 힘을 제대로 쓸 수 있는 것이다.

일행 : 무슨 소리를?

라무 : 스스로 마석이 되어서 너희들의 힘이 되어주겠다.

일행 : 마석?

라무 : 환수가 죽었을 때, 그 힘만이 남아있는 것이 바로 마석….

일행 : !?

라무 : 이것이 제국으로부터 도망나올때에 죽었던 동료들… 그리고 나의 힘도…

라무우는 자신을 스스로 희생시켜 마석이 된다.

일행 : 할아버지…, 죽어버린 건가요…? … 마석…? 자신의 목숨을 희생시켜 우리들의 힘을….

라무 : 우리들을 힘으로 이용하면 이 별이 죽는 것을… 막는 것이다. 마대전이 또다시 일어나서는 안된다….

오페라 극장으로

이제부터는 마석을 이용해서 소환수를 부르거나 마법을 사용할 수 있게 되었다. 마석 시스템에 대해서는 앞서 설명했으니 넘어가도록 하겠다. 그리고 오페라 극장에 가기 전, 주력 멤버들이 마법을 몇개 배워두도록 하자. 특히 라무의 썬더 계열 마법은 다음에 있을 보스전에 유용하므로 배워두도록 하자.

일단 제국의 마도연구소로 침입하기로 결정하는 일행. 록크와 세리스를 기본 파티로 나머지 인원을 더하여 파티를 구성해야 한다. 파티를 바꾸려면 예전와 마찬가지로 나르셰까지 가야하므로 처음부터 신중히 파티를 결정하자.

지돌 마을로 향해서 정보를 듣다보면, 어떤 갬블러가 오페라 여배우인 마리아를 마음에 들어하고 있다는 것 같다. 또, 비공정을 타면 제국에 갈 수 있을 것이라 하는데…. 일단 가장 부자집인 아우저의 저택에 가보자. 그곳에 가면 오페라 단장이라 하는 사람을 만날 수 있다. 그는 세리스를 보고 마리아로 착각하는데…. 단장이 가버린 자리에 그가 떨어뜨리고 간 편지를 볼 수 있다.

> 당신의 마리아를 신부로 맞이하기 위해서 납치하러 가겠다.
> -방랑의 갬블러-

정의인가 악인가. 그런 것에 관계없이 세계에 유일한 갬블장이 있는 비공정 블랙잭호로 하늘을 나는 사나이… 셋쳐

멋진 척하지만 결국은 인신매매범? 셋쳐의 등장이다. 그는 세계에서 유일하게 비공정을 가진 사나이라고 하는데 역시 비공정이라면 제국에 침입할 수 있을 것이다. 셋쳐와 만나기 위해 일행은 오페라 극장으로 향한다. 오페라 극장은 지돌 남쪽에 있다.

오페라 극장은 바로 여기

단장 : 아, 아까 그….

록크 : 편지 읽었어. 셋쳐가 납치하러 온다고?

단장 : 극이 막을 올렸을때 오겠지. 눈길을 끄는 것을 좋아하는 셋쳐니까. 후우….

록크 : 좋아! 그때에 나가서 잡아버리면….

단장 : 참아줘. 연극이 막내리게 되거나 하면 난 극장에서 짤린다고.

세리스 : 그러니까 돕겠다는거 아녜요!

단장 : 그러니까 괴로운거 아냐! 연극도 성공시키고 싶고, 마리아로 납치 당하면 안되고…우우….

록크 : 납치당해버리면 되잖아. 미끼야. 일부러 여배우를 납치 당한 후 셋쳐의 뒤를 쫓는다. 잘하면 비공정을 탈취해버린다.

단장 : 안돼, 안돼! 마리아에게 무슨 일이라도 생겼다간….

록크 : 그러니까 미끼지. 마리아씨는 안전한 곳에 숨겨둔 후….

단장 : 헤에?

록크 : 닮았지? 마리아랑?

세리스 : 헤에? …나?

록크 : 마리아랑 닮은 세리스가 일부러 납치당한 후 우리들을 비공정으로 안내한다.

단장 : 좋은 생각이다!

세리스 : 마… 말도 안되는! 난 원래 제국의 장군! 그런 일을 할 수 있을리가 없잖아!

화가 난 듯 방으로 들어가버리는 세리스. 하지만, 그 방속에서는 발성연습 소리가….

록크 : (웃고나서) 결국 해볼 생각이군 세리스는.

음흉하게 뒤에서 등장한 울트로스. 두번째 등장이다. 울트로스는 셋쳐를 흉내내서 자신도 도전장을 보내보지만, 아무도 읽지 않는다.

울트로스 : 아~! 좀 읽어봐~!

오페라

서군과 동군의 싸움은 날이 갈수록 격렬해져가고 있었다.
서군의 가루성의 전사 드래쿠는 격전의 전지에서 모국에 남겨두고온 마리아를 생각한다…

♬아- 마리아-
아- 마리아-
나의 목소리가 닿고있는가-
네가 있는 그곳에-♬

1막이 끝나는 시점에 록크를 움직여서 세리스가 준비하고 있는 곳으로 갈 수 있다. 록크는 세리스의 모습을 보고 얼굴이 빨개지는데….

록크 : 너… 이렇게 아름다울 줄은…

세리스 : 록크, 왜 그때 나를 구해주었어?

록크 : 좋아하는 여자를 아무 일도 하지 못하고 잃어버리는 것… 이젠 싫으니까.

세리스 : 그 사람의 대신이야… 나는?

록크 : 어울리네, 그 리본.

세리스 : 이제 슬슬 나갈 차례야. 드래쿠가 잘 있는지 신경쓰이는 마리아가 자신의 생각을 노래하는 중요한 신이지.

록크 : 마지막으로 대본을 체크해보는 것이 어때?

책상위의 대본을 읽으면 노래의 가사가 나온다. 중요한 부분이니 잘 기억해두어야 한다(하지만 일본어를 모른다고 해도 그리 어렵지는 않다.) 이제 드디어 세리스, 아니 마리아의 등장이다.

서군에게 패해, 마리아의 성은 동군의 지배하에 들어가게 되었다. 동군의 왕자 랄스와 결혼을 강요받은 마리아는 드래쿠에 대한 생각을 버리지 못한채 매일밤 하늘을 바라보며 연인에 대해 생각한다.

♬
いとしの あなたは とおいところへ?
(사랑하는 당신은 머나먼 곳에)
いろあせぬ とわのあいちかったばかりに
(바래지 않는 영원의 사랑 맹세했는데)
かなしいときにも つらいときにも
(슬플때에도 괴울때에도)
そらにふる あのほしを あなたとおもい
(하늘에 빛나는 저 별을 당신이라 생각하며)
のぞまぬ ちぎりを かわすのですか?
(원하지도 않은 약속을 하는 것이신가요?)
どうすれば? ねえあなた? ことばを

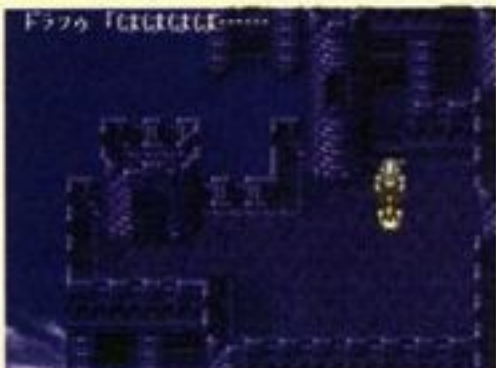
まつ
(어쩌면 좋을까요, 네 당신? 말씀을 기다려요)

♬

가사를 잘못 선택하면 게임 오버이다

다음에 이어질 가사를 제대로 선택하면 드래쿠의 환영이 마리아의 뒤쪽에서 등장한다.

드래쿠 : *자아, 마리아여, 나와 함께 스텝을….*

드래쿠의 움직임에 맞추어 마리아를 움직이면 된다. 스텝은 적당히 비슷해도 되므로 그리 크게 신경쓰지 않아도 된다. 드래쿠가 꽃다발로 변하면, 그것을 들고 위층으로 올라간다.

잘 논다

이 장소까지 오면 된다

♬
ありがとう わたしの あいするひとよ
(고마워요 나의 사랑하는 사람이여)
いちどでも このおもい ゆれたわたしに
(한번이라도 이 생각 흔들린 나에게)
しずかに やさしく こたえてくれて
(조용하고 부드럽게 대답해주어서)
いつまでも いつまでも あなたを まつ
(언제까지나 언제까지나 당신을 기다립니다)

♬

대신 : *랄스 왕자가 찾고 있으십니다. 댄스 상대를…. 이젠 잊으십시오. 우리 나라는 동군 소속이 되어버렸으니까 말입니다.*

FF8의 무도회 장면을 생각해보면… 격세지감이다

세리스의 연기를 지켜보던 록크는 밖으로 나오다가 올트로스의 편지를 발견한다. 「너희들 맘에 안들으니까 오페라 망쳐버릴꺼야. 올트로스」이 사실을 단장에게 알리지만…

오페라는 계속되는데 올트로스는 마리아, 아니 세리스의 머리에 뭔가를 떨어뜨리려고 하고 있다. 막아야 한다! 마리아, 아니 세리스의 머리에 떨어지는데까지 시간은 약 5분. 그 안에 올트로스를 막아야 한다. 일단 일행을 움직여 우측의 방으로 간다. 제일 우측의 스위치를 작동시키면 좌측에 있는 방의 문이 열린다.

이 방의 스위치를 작동시키는 것이다

그 후에 이쪽 방으로…

무대 천정에서 방해하는 쥐 모양의 적들과 싸우는 일행. 적들은 독에 강하고 불에 약하니 매슈의 봉황의 춤, 또는 에드가의 기계 커맨드로 사용할 수 있는 선빔으로 속전속결을 노리자.

가운데의 적을 먼저 처치하는 것이 좋다

올트로스를 방해하려다가 함께 무대로 떨어져버리는 일행. 단장과 록크는 애드립(즉흥연기)로 상황을 타개해보려 하는데….

단장 : *아아 안돼! 저 두 사람이 쓰러져버리면 이야기가 계속되지 않잖아! 도대체 누구의 신부가 되어야 한단 말이냐!*

록크 : *세리스를 아내로 맞는 것은 드래쿠도 랄스도 아니다! 세계 제 1의 모험가, 이 록크님이시다아아!*

단장 : *아이고~ 서툰 연기는 그만둬줘~*

올트로스 : *시끄~러~워~. 나로 할거 같으면 문어 나부랭이! 너희들따위에게 질순 없다~! 승부다!*

단장 : *에잇, 모르겠다, 될대로 되라! 음악 스타트!*

BOSS

올트로스

LV	19
HP	2550
MP	500
속성	물
약점	전격, 불
훔치기	마석의 조각
아이템	-

우리편을 캇파로 만들거나, 슬립 상태에 거는 등 상태 이상 마법을 잘 걸어온다. 레벨3 컨퓨도 걸어오므로 레벨이 3의 배수인 아군이 있다면 안식의 반지(やすらぎのゆびわ)를 장비해두자. 전투는 속전 속결. 썬더라나 화이라를 배워두었다면 전원 마법으로 승부하고, 마석 라무를 장비하고 있는 캐릭터는 라무를 소환하자. 속성공격만 적절하게 해주면 그리 어려운 상대는 아니다.

전투 중 대화

올트로스 : *오랜만이군…. 또 왔수. 기다렸어? 기다렸어?*

처치하면…

올트로스 : *오늘도 안되는건가… 문어라서 죄송합니다.*

올트로스를 내쫓은 일행. 그때 폼잡고 등장하는 셋쳐.

? : *잠깐! 굉장한 쇼였다!*

단장 : *셋쳐다!*

셋쳐 : *약속대로 마리아를 데려가겠다!*

세리스 : *어머나~.*

단장 : *의외의 급전개! 록크의 신부가 될 것이라 생각 던 마리아는 셋쳐에 의해 납치되고 말았다. 과연 그녀의 운명은 어떻게 될 것인가? 2부를 기대해주세요!*

진짜 2부를 기대할지도 모른다

셋쳐와 비공정 블랙잭

비공정 블랙잭 내부. 이곳에서는 록크와 세리스를 제외한 나머지 동료가 누구인가에 따라 대사 내용에 약간의 차이가 있다. 필자는 에드가와 매슈를 동료로 하고 있었다.

셋쳐는 세리스를 블랙잭의 어떤 방안에 감금한다. 그러나 이미 세리스의 동료들은 블랙잭에 잠입해있는 상태.

록크 : *대 여배우 같았어.*

세리스 : *놀리지마.*

록크 : *하지만 이제부터가 진짜지. 제 2막의 시작이다. 셋쳐는?*

세리스 : *올꺼야.*

셋쳐는 록크들을 보고 놀란다.

셋쳐 : *네, 네놈들은? 너… 너는 마리아가 아니잖아!*

세리스 : *부탁해요. 셋쳐. 우리들은 벡터에 가고 싶어요. 그러니까 당신의 비공정이….*

셋쳐 : *마리아가 아니라면 용무는 없다.*

세리스 : *기다려! 당신의 비공정이 세계에서 유일하다고 들었어요.*

록크 : *세계 제일의 갬블러라는 말도 들었지.*

에드가 : *나는 피가로의 국왕이다. 협력을 해준다면 포상은 듬뿍해 줄 것이다.*

셋쳐 : *와봐라.*

세리스 : *그럼….*

셋쳐 : *멋대로 생각하지 마라. 아직 힘을*

빌려주겠다고는 말하지 않았다.
세리스 : 당신 뿐이 아니에요. 많은 도시와 마을이 제국에 의해 지배되고 있어요.
록크 : 제국은 마도의 힘을 악용하여 세계를 자기껄로 하려고 하고 있어.
에드가 : 우리나라도 지금까지는 제국과 협력관계에 있었지만 이젠 그 관계는 끝이다.
매슈 : 제국 맘대로 되는 것은 절대 싫으니까 말야.
셋쳐 : 제국… 인가….
세리스 : 제국을 미워하고 있는 것은 우리와 같네요. 그러니까….
셋쳐 : 잘 보니까 당신, 마리아보다 아름답군.
세리스 : 네?
셋쳐 : 결정했다! 당신… 세리스가 나의 여자가 된다. 그러면 힘을 빌려주지. 그것이 조건이다.
록크 : 기다려! 네 맘대로?
세리스 : 알았어요.
셋쳐 : 좋아. 결정이다!
세리스 : 하지만 조건이 있어요. (에드가에게 동전을 빌린다) 이 동전으로 승부하죠. 만일 앞이 나오면 우리들에게 협력하고, 뒷면이 나오면 당신의 여자가 되겠어요. 좋죠? 네? 갬블러씨?
셋쳐 : 호오. 좋지. 받아주겠어.
록크 : 괜찮겠어? 세리스…. 만일 녀석의 여자가 된다면…
세리스 : 시작할까요?

동전은 떨어지고… 결과는 당연히 세리스의 승리(앞의 에드가/매슈 이벤트를 참조)이다.

세리스 : 나의 승리군요. 약속대로 협력해줘요.
셋쳐 : 이거, 귀중한 물건이군. 앞뒤가 같은 동전은 처음 보는군.
매슈 : 이 동전은..!
세리스 : 사기치는 것도 갬블의 수법이죠? 갬블러씨.
셋쳐 : 핫! 이런 수법을 쓸 줄이야…. 훌륭하군. 꽤 맘에 들었어!! 좋아. 힘을 빌려주지. 제국을 상대로 죽음의 갬블이라니 오랜만에 두근거리는군. 나의 생명을 칩으로 바꿔서 모두 너희들에게 걸지!

FF6 중 멋진 대사 중 하나. 외우자

비공정으로 제국에 향하는 일행….

록크 : 이런 낡아빠진 배가 잘도 나는데… 떨어지진 않나?
셋쳐 : 떨어질때는 떨어진다…. 인생이란 운명을 가르는 베팅의 연속….
록크 : 이런 거대한 배로 제국상공을 나르면 눈에 띄이기 쉬워. 녀석들이 눈치채지 못하게 약간은 떨어진 장소에 내리자.
셋쳐 : 그러도록 하지. 나는 비공정에 계속 남아있도록 하겠다.

제국이 보인다

알부르그, 쯔엔, 마란다

비공정에서 내리면 바로 옆에 알부르그 마을이 있다. 이 마을 역시 제국에게 점령된 마을. 마을 곳곳에는 제국병사들이 보인다. 이곳에서 곧장 제국 마도연구소로 가는 것도 좋겠지만, 일단 레벨업과 함께 마법도 배울겸, 마을 주변을 돌아다니도록 하자. 북쪽의 쯔엔, 서쪽의 마란다 마을에는 좋은 무기나 방어구도 판다고 하니 가보도록 하자.

제국 본토의 몬스터들은 상당히 강력하다. 단, 마법에 약하므로 공격마법을 익혀두었다면 아낌없이 퍼부어주도록 하자. 사막에서 등장하는 드래곤포실은 상당히 강력하므로, 사막쪽으로는 지나지 않도록 하는데, 레벨업과 경험치, 그리고 돈을 위해서라면 피닉스의 꼬리를 많이 사서 드래곤포실에게 써주면 단번에 죽게 된다. 이를 잘 이용하자.

앞으로도 언데드 몬스터에게는 부활 아이템이나 마법을 잘 사용하도록 하자

서쪽의 마란다 마을에는 모브리스 마을에 있던 병사의 애인인 로라를 만날 수 있다. 그 외에 강력한 무기가 많으므로 사두도록 하자. 쯔엔 마을도 마찬가지. 각각의 마을이 너무 멀어서 이동하기 힘들다면 마을 근처의 숲을 잘 뒤져보면 초코보 상점을 찾을 수 있다.
이제 만반의 준비가 끝났다면 대륙 중앙의 벡터로 향하자.

이곳이 바로 제국의 수도, 벡터

마도공장

입수 아이템 : 플레임텅, 에텔, 엑스포션, 만능약, 골드실드, 썬더블레이드, 용기사의 구두, 골드헬멧, 아이스브랜드, 순풍의 망토, 텐트, 골드아머, 브레이크블레이드

제국수도로 직접 쳐들어가려 하면 무려 HP60000에 달하는 가디언이 지키고 있다. 물론 지금 상대해서 이길 승산은 전혀 없다. 벡터 오른쪽을 조사하다보면 리터너의 동지라는 사람이 기다리고 있다. 그가 제국 병사들의 눈길을 끄는 동안 일행은 제국 마도연구소에 잠입하게 되는데…

이 근처로 올라가서 잠입할 수 있다

마도공장은 비교적 복잡한 미로로 이루어져 있다. 한번 지나버리면 다시 오기도 힘든 곳이므로 입수 아이템 표를 참고하여 아이템을 잊지 말고 챙기도록 하자. 또한, 이곳에 등장하는 적들은 대부분 기계류로서 전격계열 기술에 약하다. 미리 마법 썬더라를 배워두었다면 간단하게 진행할 수 있을 것이다.

이런 것도 이용할 수 있다

물론 이런 것도~

전격 계열이 가장 효과가 좋다

마도공장 가장 깊은 것으로 가게 되면 케프카를 볼 수 있다. 케프카는 아무래도 황제에 충성하는 것이 아닌, 자신의 야망을 위해서 움직이고 있는 것 같다. 그는 쓸모없어진 환수를 폐기장에 버린다.

PlayStation

필요없어진 환수를 쓰레기 버리듯 버리는 케프카

환수가 버려진 곳으로 컨베이어를 타고 침투하자. 그러면 등장하는 것은… 버려진 환수 이프리트와 시바. 왼쪽의 방에 세이브 포인트가 있으므로 일단 저장하고 이프리트에게 말을 걸면 전투가 시작된다.

BOSS — 이프리트

LV	21
HP	3300
MP	600
속성	불
약점	냉기
훔치기	-
아이템	-

BOSS — 시바

LV	21
HP	3000
MP	500
속성	냉기
약점	불
훔치기	-
아이템	-

두 환수와 번갈아가며 전투를 하게 된다. 두 환수의 속성이 반대이므로 만일 이프리트에게 냉기를 걸었는데 시바가 대신 등장하게 되면 오히려 시바를 회복하게 되는 것이다. 주의하자. 속성공격을 잘 걸어주고, 에드가는 강력한 회전톱 등으로 공격하면 어렵잖게 이길 수 있다. 어느 한쪽만 처치하면 전투는 종료된다.

전투 후 대화

이프리트&시바 : *우리들과 같은 힘이 느껴져…. 당신들은 누구? 우리들은… 환수다….*

전투를 중지한 일행들. 환수들은 일행에게 대화를 걸어온다. 이프리트와 라무는 일행에게 다른 환수, 특히 3대 속성의 환수 중 라무의 힘을 느끼고는 일행에게 자신들의 힘도 맡겨온다.

마석 시바와 이프리트를 입수한 일행은 이제 마도 공장의 심층부, 마도연구소로 향한다.

마도연구소

입수 마석 : 마딘, 유니콘, 캐토블레파스, 팬텀, 카방클, 비스마르크

마도 연구소는 일직선 진행. 그대로 앞으로 나가다보면 보스를 만난다.

BOSS — 넘버 024

LV	24
HP	4777
MP	777
속성	변함
약점	-
훔치기	룬블레이드
아이템	플레임탄

배리어 체인지를 이용해서 수시로 속성을 바꾸는 적. 그러므로 마법공격은 되도록 하지 말고, 플레임텅이나 썬더 블레이드, 아이스 브랜드 등의 속성을 지닌 검들도 빼두도록 하자. 강력한 물리공격이 없다면 라이브라로 속성을 수시로 조사해서 공격할 수도 있지만, 언제 속성이 바뀔지 모르므로 별로 권장할만한 방법은 아니다.

마도연구소의 중앙부에는 실험관에 담긴 환수들이 있다. 그들은…죽음으로서 힘이 되어주겠다며 모두 마석으로 변해버린다. 그때 마도연구소장 시드가 등장한다.

시드 : *거기서 뭐하고 있나! (마석들을 보고)이… 이것은!? 환수들이 목숨을…*

시드 : *…환수는 죽을때에 그 힘만을 남겨놓을 수 있는 것인가…. 이 돌에 숨겨진 힘은 환수로부터 직접 뽑아내는 힘의 몇배…. 아니 몇백배일지도…. 흠….*

마석들은 모두 일행의 손에 들어온다.

세리스 : *시드 박사.*

시드 : *세리스 장군! 뭔가, 이 수상한 사람들은? 당신의 부하들인가?*

세리스 : *아뇨, 그런게 아니고 저는….*

시드 : *어쨌든 반란을 일으킨 척 하고 스파이로서 숨어들었다고 들었는데…?*

록크 : *!? 세리스…?*

웃음소리와 함께 등장하는 케프카.

케프카 : *과연, 마석인가! 잘했소 시드 박사! 그리고… 세리스 장군! 자, 이젠 연극은 됐어. 녀석들의 마석을 가지고 이쪽에 오도록.*

세리스 : *세리스! 속였던거야!?*

세리스 : *아냐! 날 믿어줘!*

케프카 : *헛헛히! 반역자인가…. 세리스와 딱 어울리는군….*

세리스 : *록크…. 믿어줘….*

록크 : *나에게는….*

케프카 : *지금이다!*

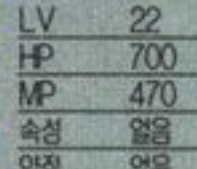
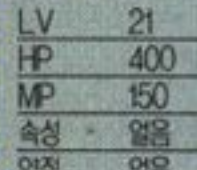
케프카 : *모두 죽어버려라!*

마도아머에 의해 습격당한 일행

세리스 : *록크…. 이번엔 내가 당신을 지킬 차례… 그리고… 이걸로 나를 믿어줘….*

케프카 : *세리스! 이…이건! 그만둬!*

마도연구소 탈출

세리스가 일행을 돕기 위해 케프카와 함께 순간이동 마법으로 사라진 후, 록크 일행은 깨어난다. 순간, 마도연구소가 갑자기 크게 진동하기 시작한다. 시드는 지금의 쇼크로 캡슐의 에너지가 역류하기 시작했다며 탈출하자고 한다. 탈출용 엘리베이터로 이동하는 도중, 시드는 아무리 케프카에게 협박당하고 있었다고 해도 아무런 일도 할 수 없었던것인지에 대해 후회하며 황제에게 말하도록 하지. 이 전쟁의 어리석음에 대해 이야기하겠다고 한다.

일단 세이브를 하고 시드에게 대화를 걸면 이제 마도연구소에서 탈출이다. 마치 「인디애너 존스 2 : 죽음의 사원」을 연상시키는 탈출장면. 하지만 멋진 것을 기대하진 말라. 그때의 향수를 즐길 뿐….

세이브를 잊지 말자

갱도를 빠져나가며 벌이는 전투는 그리 어렵진 않다. 하지만 언제 보스전이 벌어질지 모르므로 수시로 회복하는 것을 잊지 말자. 어느정도 전투를 하다보면 보스인 넘버 128이 등장한다.

BOSS — 넘버 128

LV	23
HP	3276
MP	810
속성	없음
약점	없음
훔치기	바람베기의 칼날
아이템	텐트

BOSS — 레프트 블레이드

LV	22
HP	700
MP	470
속성	없음
약점	없음
훔치기	에텔
아이템	피닉스의 꼬리

BOSS — 라이트 블레이드

LV	21
HP	400
MP	150
속성	없음
약점	없음
훔치기	에텔
아이템	피닉스의 꼬리

블레이드는 처치해도 몇번이고 재생되므로, 본체를 집중적으로 노리자. 별다른 약점이 없으므로 마법으로 공격하려면 블리자드 시리즈만 제외하고 사용하면 된다. 에드가의 회전톱, 드릴등의 공격이 꽤 도움이 된다.

갱도의 끝에 도착하면 셋처가 기다리고 있다. 비공정을 타고 탈출하려는 일행에게 케프카가 조종하는 거대한 크레인이 다가오는데….

BOSS — 크레인

LV	24
HP	2300
MP	447
속성	불
약점	물, 전격
훔치기	워크메이커
아이템	-

BOSS — 크레인

LV	23
HP	1800
MP	447
속성	전격
약점	물
훔치기	블래스트보이스
아이템	-

거대한 크레인의 합동 공격. 두개 모두 속성이 틀리기 때문에 정확히 공격해주어야 한다.
우측은 썬더라, 좌측은 물리공격으로 처치하자. 정 속성을 맞추어 공격하기 힘들다면 그냥 물리공격을 해도 된다.

티나가 걱정된다며 블랙잭으로 조조 마을로 돌아가는 일행. 다행히도 다시 걸어올라가진 않아도 된다. 돌아가면 티나는 마석 중 하나와 공명을 일으킨 후, 기억이 돌아왔다며 자신의 과거의 이야기를 해준다.

환수계(幻獸界)

티나의 회상으로부터 이제는 티나의 아버지, 마딘을 움직여 게임을 진행할 수 있다. 비록 잠시지만…. 마딘을 움직여 집 밖으로 나오면, 게이트가 열렸다고 한다. 마을 북쪽의 게이트(마봉벽)으로 향하면, 어떤 인간 여자가 쓰러져있는 것을 보고는 그 여자를 데리고 집으로 온다.

메뉴화면이고 뭐고 아무것도 할 수가 없다. 그저 움직일 뿐

마딘 : *일어났나?*

여자 : *당신은… 환수? 그 가슴의 펜던트는?*

마딘 : *당신에게 선물하지. 이 환수계의 부적이니까.*

여자 : *환수계…. 역시 헤메다가 들어오게 된 것이군요.*

마딘 : *당신의 일로 이 세계의 사람들이 당황해하고 있어. 인간인 당신이…*

여자 : *당신이 구해줬군요?*

마드리느 : *저는 마드리느라고 해요. 전 인간의 세계가 싫어졌어요. 증오나 욕망이 넘치는 그 세계가 싫어져서 폭풍속을 떠돌다가 어느 순간….*

마딘 : *환수와 인간은 공존할 수 없는 존재…인가.*

마드리느 : *저는 역시 이 세상에 불청객인 것…이군요?*

마딘 : *아니, 알 수 없어.*

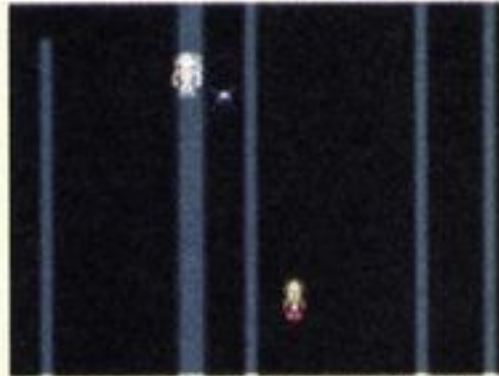
마드리느 : *내일 인간계에 돌아가겠어요.*

마딘 : *아, 누군가에게 길 안내를 맡기지.*

다음날, 마을 북쪽으로 향하면 마봉게이트가 있다. 그곳엔 마드리느가 인간계로 떠나려 하고 있는데….

마딘 : *만일, 인간계에 돌아가고 싶지 않거든 이곳에 있는 것도 좋아.*

마드리느 : *하지만 인간과 환수는 함께 할 수 없는 자들….*

마딘 : *그것이 진실인지 알고 싶다면, 우리들이 시험해보면 되지 않을까?*

신분이나 국경, 민족을 초월한 사랑은 언제나 아름답다. 하지만…

그리고 둘 사이에는 티나가 탄생한다. 그로부터 2년 후…. 제국군은 환수계를 침공해서 환수를 하나둘씩 잡아간다. 마딘의 집에서는….

마드리느 : *티나는 괜찮아요.*

장로 : *어쩔 수 없다. 최후의 수단을 쓰는 수 밖에….*

마딘 : *그건…. 봉마벽.*

장로 : *그렇다. 폭풍을 일으켜 모든 이물질을 이 세계로부터 추방해서 결계의 게이트에 있는 봉인의 벽을 닫는 것. 이 술법을 외울 수 있는 것은 환수 중에서도 특별한 피를 가진자 뿐. 지금은 그 술법을 쓸 수 있는 것은 나 혼자뿐이다.*

마딘 : *하지만, 그 몸으로 봉마벽의 마법을 사용하시면..*

장로 : *죽을지도 모르지. 내가 죽는다면 이젠 봉마벽을 열 수도 없게 되어버린다.*

마딘 : *마드리느는 괜찮겠어?*

마드리느 : *이젠 돌아갈 미련도 없어요.*

장로 : *그러면, 가보도록 할까. 그 방법 밖에 없는 것 같다.*

마딘이 게이트쪽으로 가려고 하니, 마딘의 동료들이 이렇게 된 것은 마드리느 때문일거라고 말한다. 마딘은 믿지 않지만…. 일단, 게이트가 있는 쪽으로 가보자. 장로는 마드리느가 게이트쪽으로 향했다고 한다. 재빨리 가보면 제국병과 가스트라가 환수계 바깥으로 빨려나가는 것을 볼 수 있으며, 게이트 앞에 쓰러져있는 마드리느를 발견할 수 있다.

마드리느 : *마딘…. 전 저 사람들의 동료따위가 아니….*

마딘 : *알고 있어!*

마드리느 : *고마워요.*

마딘 : *돌아가자.*

마드리느 : *네….*

순간, 게이트 밖으로 빨려나가는 티나.

마딘 : *티나! 마드리느!*

그리고는 마딘도 빨려나가고 만다….

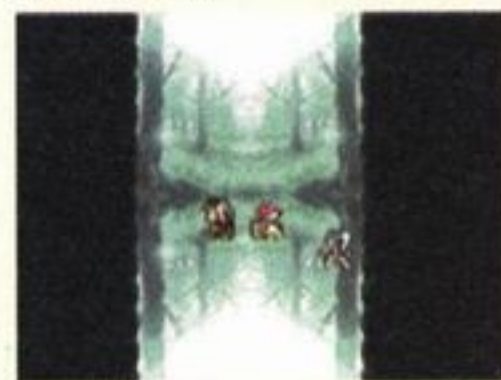
가스트라 : *인간의 여자인가? 이, 이 아이는?*

마드리느 : *내 아이를… 건드리지 마…*

가스트라 : *너의? 훗, 그런가. 혹시 너와 환수의…. 이거 재미있군. 후하하! 나의 제국을 쌓아올리는 꿈은 의외로 빨리 실현될 것 같군.*

마드리느 : *그… 그만둬….*

가스트라 : *시끄러워!*

가스트라 : *내가 세계의 지배자가 되는 것이다! 핫하하!*

비극은 여기부터 시작되는 것인가

다시 현실의 조조마을.

티나 : (마석, 마딘과 반응)아빠에요…?

티나 : *나는 환수와 인간 사이에서 태어났어요…. 이 힘도… 그때문에…. 하지만 이젠 괜찮아요. 짧은 시간이지만 힘을 컨트롤할 수 있게 되었으니까….*

에드가 : *가스트라는 그때 환수의 힘의 비밀을 알게 된 것이군.*

록크 : *마도연구소에 잡혀있던 환수는 그때 환수인가. 세리스의 힘도 환수가 희생해서….*

매슈 : *용서못한다, 제국! 없애버리지 않으면 마음이 편치 않아.*

티나 : *나르셰쪽은 어떻게 되었나요?*

록크 : *그렇군. 어쨌든 나르셰로 가보자.*

셋쳐 : *비공정 준비는 이미 되어있어!*

티나 : *가요!*

비공정을 타고 하늘로

기본조작법	
방향키 좌우	선회
방향키 상하	고도 조정
결정 버튼(A 또는 ○)	앞으로 전진, 비공정에 타기
메뉴 버튼(X 또는 △)	비공정 내부로
캔슬 버튼(B 또는 ×)	착지

고도의 기술

□버튼을 누르고 방향키 왔다갔다
선수를 고정시킨채 비공정 이동
방향키 좌+L버튼, 방향키 우+R버튼
급속선회

이제 드디어 파이널 판타지의 로망, 비공정을 직접 조종할 수 있게 되었다. 세계 이곳저곳을 돌아다니면서 조종법을 익히자. 그러나 현재의 목표는 나르셰.

나르셰에서 바난을 만난다

나르셰로 간 일행은 바난에게 그간의 사정을 이야기한다.

쥰 : *역시…. 나르셰의 자원과 피가로의 기계를 사용하여 제국을 침공할 계획을 세우고 있었지만…. 병력 부족이겠군.*

바난 : *봉마벽을 열 수 밖에 없는 것인가.*

티나 : *환수계에…?*

쥰 : *환수들의 도움 없이는 제국을 처치하는 것이 불가능하겠지.*

바난 : *제국의 동쪽에 있는 봉마벽을 열어 환수들이 그곳으로부터 공격을 하는 동시에 우리들이 북쪽으로부터 쳐들어*

PlayStation

가는 것이다.

일행 : *협공인가.*

바난 : *그러기 위해서는… 환수를 설득해야만 한다. 환수와 인간 사이에 또 하나의 인연을 만든다…. 그 역할이 가능한 것은….*

일행 : *티나…*

인간과 환수… 공존할 수 없는 존재라면 나는 태어나지도 않았겠지…

티나 : *제가 할께요. 저 밖에는 할 수 없어요!*

이제 비공정을 타고 봉마벽으로 가자. 그 전에 예전 마을 오른쪽에 있던 열리지 않았던 상자쪽으로 가보자. 그곳에는 늑대 인간이 마지막 남은 상자의 아이템을 훔치고 있다. 그를 쫓아가면 늑대인간이 모그리를 인질로 잡고 있는 것을 볼 수 있다. 하지만 갑자기 틴筝 모그리에게 놀라 늑대인간과 모그리는 서로 양쪽의 벼랑에 매달리게 되는데…. 여기에서 늑대인간을 구해주면 마법의 소비 MP를 절반으로 줄여주는 액세서리인 금 머리장식을 얻을 수 있지만 모그리를 동료로 하지 못한다. 모그리를 구해주면 금 머리장식은 얻지 못하지만 모그리를 동료로 얻을 수 있다. 과연 어느쪽을 선택할 것인가? 참고로 말하자면, 정상적인 진행으로는 금 머리장식은 이 이외에도 두개를 더 얻을 수 있다. 그 외에 소비 MP를 1로 줄여주는 스리스타즈 같은 것도 얻을 수 있는데…. 물론 필자는 모그리를 구했다.

인간의 언어를 말할 수 있는 모그리. 그의 춤은 대지의 힘을 부른다고 입겁어진다…. 모그

과연 어느쪽을? 실속이냐 인정이냐

물의 하모니를 얻자

모그의 춤은 특정 지형에서 싸우게 되면 얻는다. 그런데 정상적인 진행으로는 꼭 하나 못 얻게 되는 춤이 있는데…. 그것은 바로 물의 하모니. 이것은 뱀의 길을 지나야만 얻을 수 있는 것이다. 이 물의 하모니는 1부에서만 얻을 수 있으므로 지금 얻어두는 것이 좋다.
일단 가장 간단하게 얻을 수 있는 루트는 니케아 항구 근처에 내려서 걸어서 야수원으로 가는 것. 야수원에 있는 초승달산의 동굴로 가서 뱀의 길을 또 지나면 된다. 이때는 최단루트인 좌측-좌측을 택해서 지나도록 하자.

이곳에서 내린 후 걸어가도록 하자

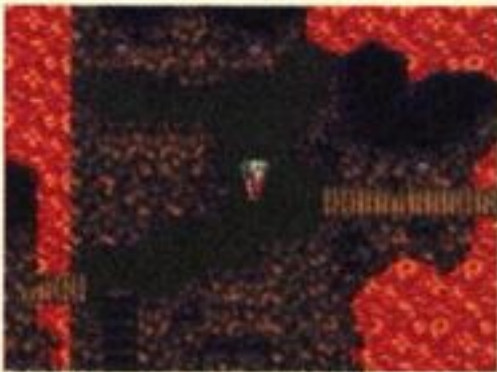
봉마벽(封魔壁)

입수 아이템 : 애서신 대거, 바람베기의 칼날, 병사의 십수, 엑스포션, 에텔 터보 × 3, 엘릭서, 마석의 조각 × 3, 알테마 웨폰, 텐트

일행은 비공정을 제국이 있는 대륙 동쪽의 봉마벽 감시소 앞에 착륙시킨 후 봉마벽으로 향한다. 제국의 감시가 없는 것을 의아해하면서도 일단 일행은 봉마벽으로 향한다.

봉마벽 감시소를 지나서 봉마벽으로 가는 동굴로 향하는 일행. 이곳에 있는 적들은 지금껏 싸웠던 적들보다 한단계 강한 상태. 특별한 레벨업 노가다가 없이 이곳에 도착하게 되었다면 약간은 고전하게 될 것이다. 일단, 적들 중에 드래곤 좀비를 제외하고는 모두 불의 속성을 지니고 있으므로 화이라 등의 마법은 봉인하자. 대신, 언데드 계열의 적들이므로 케알라 등을 공격마법으로 써도 좋다(물론 피닉스의 꼬리나 레이즈등에 일격사한다). 이곳에서 얻는 아이템 애서신 대거 등은 오히려 적을 부활시켜버리므로 주의해서 사용하자. 이곳에서 얻는 아이템은 상당히 강력한 것이 많다. 일단 겐지의 장갑을 하나 더 얻을 수 있으며, 강력한 무기로 종반까지 사용할 수 있는 '알테마 웨폰'을 얻을 수 있다. 이 검은 체력이 올라갈수록 위력이 강해지는 무기로서 최강 커맨드로는 장비 할 수 없으므로 신경써서 장비해주자.

이곳은 어떤 다리에 있는 것이 안전한지 주의깊게 봐두었다고 이동하면 된다

이곳의 스위치를 누르면 다리가 무너져버린다.

그 다음에 왼쪽 끝의 스위치를 누르면…

이 문이 열린다

가운데의 스위치를 눌렀다면 닌자가 등장. 상당히 강하지만 모습을 감추었을때 데스 등의 마법을 쓰면 간단하게 처치할 수 있다. 이것이 금단의 비기 베니시 데스!

이 아래쪽에는 보이지 않는 통로가 있다

이 숨겨진 문을 열기 위해서는…바로 왼쪽 아래의 발판에 올라서면 된다

봉마벽으로 가는 동굴을 지나면 드디어 봉마벽. 과연 이곳에선 어떤 일이 벌어질 것인가…?

드디어 도착

환수의 폭주

봉마벽에 도착한 일행. 때마침 맞추어 등장하는 케프카와 제국군.

일행 : *티나! 빨리 봉마벽의 문을!*

일행은 케프카와 전투에 돌입한다.

일행 : *케… 케프카! 쫓아온 것인가…!*

케프카 : *훗훗훗…. 가스트라 황제폐하가 말씀하신 그대로로군! 티나를 제국에게 맞서는 자들에게 넘겨서 자유롭게 행동하도록 하면 봉마벽이 틀림없이 열릴 꺼라고….*

일행 : *…!*

케프카 : *결국, 우리의 손에 놀아난 것뿐이라고! 힛힛힛!*

케프카 : *너희들에게 이제 용무는 없어요. 나를 위해서 준비된 영광의 문이 열린 것이니까요!!*

일행 : *그렇게는 안된다! 케프카!*

케프카 : *어라? 저랑 해보시겠다는 생각인가보죠? 그런 생각이라면 안되죠~!*

일행 : *티나가 문안에 들어갈 때까지 케프카를 접근시켜서는 안된다!*

드디어 전투. 이벤트 전투이므로 어렵지는 않다. 어느정도 케프카를 공격하면….

케프카 : *무…문이 열렸네요!*

티나 : *환수들이여… 저를 받아들여주세요….*

케프카 : *열렸네요. 열렸어요!*

일행 : *티나!*

케프카 : *가가가… 가슴이 두근거려어어어…*

일행 : *뭔가가 온다!*

봉마벽은 열리고…갖가지 환수들이 뛰쳐나온다.

일행을 덮치는 환수 바하무트

케프카 : *대단한 에너지!*

케프카 : *우와!*

일행 : *티나!*

티나 : *…;*

일행 : *앗, 문이!*

봉마벽은 돌이 쌓여서 완전히 외부와 차단된다. 하지만, 뛰쳐나간 환수들은…?

완전이 봉인되어버린 환수 세계로의 문

일행 : *아까의 환수들은…?*

티나 : *어쨌든 비공정으로 돌아가요.*

일행은 다시 봉마벽 감시소로 향하고…. 나머지 일행을 만나는데, 그들은 환수들이 제국의 수도를 공격하고 있다고 한다.

비공정에 다시 탄 동료들…. 그런데, 티나는 뭔가 이상한 기분을 느끼는데… 그것은 환수들의 분노의 발산이었다. 비공정은 환수의 습격을 받아 고장을 일으킨 것이다. 불시착한 곳은 마란다 마을 근처. 마을 근처 숲의 초코보 상점에서 초코보를 타고 제국으로 향하자. 과연 제국의 수도 벡터에는 무슨 일이 벌어진 것일까…?

바로 이 근처의 숲에 초코보 상점이 있다

벡터 평화회의

벡터에 도착해보면 환수의 습격을 받아 수도가 불타고 있는 것을 볼 수 있다. 피가로와 나르셰군도 벌써 이곳에 도착해있는데…. 그들이 제국에 도착했을 때에는 이미 벡터는 불바다가 되어있었다고 한다. 이것이 환수의 위력…? 예전에 가디언이 지키고 있던 제국의 성으로 가면 가스트라 황제가 기다리고 있다고 한다.

ナルシェのガード「どうなって いるんだ…?

불타는 벡터

가스트라는 자신이 환수의 힘을 우습게 보고 있었다고 하며, 진정한 환수의 힘에 비하면 제국의 힘은 어린아이에 지나지 않기 때문에 빨리 환수들을 설득시켜 분노를 잠재워야 할 것이라고 한다. 일종의 평화회담을 하자는 것인데, 회식을 하면서 이야기를 더 하자고 한다. 그런데 일단 평화를 별로 달가워하지 않는 병사들이 있다고 하며 회식 전에 될 수 있는대로 많은 병사들과 이야기해달라고 한다. 식사까지 남은 시간은 4분.

1. 제국병들과 대화하라!

4분동안 제국의 성 안에 있는 모든 병사들과 이야기를 해야 한다. 감옥에 갇혀있는 케프카도 있으나 그는 해당되지 않는다. 병사의 숫자는 모두 24명. 전투를 걸어오는 병사도 4명이 있으므로 서둘러야 한다. 성 바깥쪽에도 병사가 있으며, 잘 보이지 않는 곳에 숨어있는 병사도 있으므로 신경써서 찾아보도록 하자.

이렇게 바깥쪽에도 병사가 있다

병사에게 대화	24×1점
병사와 전투에 승리	4전투×5점
최대득점	44점

2. 황제와 회식

황제와 회식때에는 대화를 어떤 것을 선택하느냐에 따라 얻을 수 있는 아이템이 틀려진다.

가스트라 : *자, 드디어 같은 테이블에 앉게되는 때가 왔다. 우선은 건배하자.* 무엇을 위해 건배할까?

제국에…(帝國に…) 2점
리터너에…(リターナに…) 1점
고향에…(こきょうに…) 5점

가스트라 : *그러면, 고향을 위해 건배!*

가스트라 : *그런데, 케프카에 관한 일인데…; 도마에 독을 쓴 죄에 대해서 감옥에 넣어두었지만… 이제 어떻게 할까…?*

이대로 감옥에 넣어둬야 한다(今のまま牢にいえておくべき) 5점
용서하고 감옥에서 꺼내주어야 한다(許して牢から出しておくべき) 1점
지금 당장 사형시켜야 한다(今すぐ死刑にするべき) 3점

가스트라 : *그런가…; 뭐, 일단은 옥에 넣어두고 나중에 생각하도록 하지. 도마의 일은 정말 미안했다. 설마 케프카가 독을 사용하리라고는 누구도 생각하지 못했던 것이다.*

지나간 일은 어쩔 수 없다…(すぎたことはしょがない…) 1점
그것만큼은 용서할 수 없는 일이다(それだけは許されないことだ) 5점
한번 더 사과해라!(もう1度あやまれ!) 3점

가스트라 : *정말 미안했다. 케프카에게는 엄한 벌을 내리겠다. 또, 모든 독을 이 세계에서 없애기 위해 노력하겠다. 그런데…; 세리스 장군에 관해서인데…;*

제국의 스파이였나?(帝國のスパイだったのか?) 1점
세리스는 동료다(セリスは仲間だ) 5점
어떤 일이 있는다해도 세리스를 믿는다(どちらにしてもセリスを信じいる) 3점

가스트라 : *케프카가 거짓말을 한 것이다. 세리스 장군은 우리보다 먼저 이 전쟁의 어리석음을 느껴서 리터너에 참가한 것이다. 그러면, 뭔가 묻고 싶은 것이 있는가…?*

이 부분은 3가지 모두 질문을 해야하며, 같은 질문을 또 하면 감점이 된다. 그냥 순서대로 하나씩 물어보는 것이 속편하다. 각각의 질문은 2점씩 이며, 같은 질문을 반복하면 10점 감점이다.

왜 전쟁을 시작했나?(なぜ戦争をはじめた?)

가스트라 : *모든 것은 나의 지배욕의 산물이다…; 지금은 후회하고 있다…; 그런데, 환수에 관해 이야기를 하고 싶은데…*

PlayStation

아직 좀더 묻고 싶은 것이 있다(もう少し聞いたいことがある)

이 부분에서 아직 좀더 묻고 싶은 것이 있다고 이야기한 후, 나머지 두가지 질문을 해야 한다. 그 다음에 환수에 대해 이야기를 하자고 하자.

왜 화평을 생각했나?(なぜ和平を考えた?)

가스트라 : *너희들의 힘과 제국의 힘을 합쳐야만 한다고 생각했기 때문이다.*

왜 병사들과 이야기를 시켰나?(なぜ兵士と話をさせた?)

가스트라 : *아직 이 화평에 찬성하지 않는 사람들이 있다. 직접 만나서 이야기를 하면 그런 사람들도 이해할 것이라고 생각했기 때문이다.*

환수에 대해 이야기를 하자(幻獣の話をしよう)

가스트라 : 봉마벽으로부터 뛰어나온 환수들에 의해 제국은 큰 피해를 입었다. 그 힘은 너무 강대했다…. 내버려두면 세계를 멸망시켜버릴지도 모른다….

확실히, 환수의 힘은 지나치게 강하다고 생각한다(たしかに、幻獣の力は強すぎると思う…) 5점
환수의 힘을 이 세계에 갖고 온 것은 당신이다!(幻獣の力をこの世界に持ちこんだのは、あなただ!) 2점

가스트라 : 봉마벽에서 나온 환수의 힘에 의해 제국이 파괴된 때에 나의 지배욕도 없어졌다. 지금 와서 생각해보면 왜 모든 것이 갖고 싶어졌었는지 나조차도 모를 지경이다…. 그렇다고는 해도 내가 했던 과오가 모두 사라져버릴 것이라고는 생각하지 않는다. 그런데….
아까의 질문에 대해서인데, 가장 처음에 질문했던 것이 무엇이었지?

이 부분에서 아까 3개의 질문 중 처음 물어봤던 것을 선택하면 된다. 제대로 선택하면 +5점이다.

가스트라 : *그랬군, 어쨌든, 나는 화평을 원하고 있다. 그것은 사실이다. 알아주었으면 한다….*
시드 : *조금 피곤하겠군요. 잠시 쉬는 것이 어떨까요?*

쉰다(休けいする)
대화를 계속한다(話を続ける)

여기서는 일단 휴식을 한 후, 황제의 옆에 있는 제국병에게 대화를 해서 전투를 승리하면 된다. 전투는 제한시간이 2분이긴 하지만, 어렵지는 않다. 이겼을때 5점을 추가로 얻을 수 있다. 전투후에 다시 대화를 계속한다.

가스트라 : *나에게 바라는 것이 있는가?*

「평화를 소망한다」라고…(「平和を願う」と…) 3점
「전쟁의 종식을 맹세한다」라고…(「戦いの終わりをちかう」と…) 5점
「잘못했다」라고…(「すまなかった」と…) 1점

가스트라 : *알았다. 전쟁의 종식을 맹세하겠다. 그리고, 부탁할 것이 있다…. 환수는 제국을 공격한 후에 북동쪽에 있는 대삼각섬 쪽으로 날아가버렸다. 이것을 그대로 놔두면 또 언제 폭주할지도 모른다. 환수를 찾아내어 화해를 모색하고 싶은데… 지금까지 제국이 환수에게 저지른 일을 생각해보면 우리들만으로 찾아가도 해결되지 않을 것 같다. 그래서…. 티나의 힘이 필요하다.*
일행 : *환수와 인간의 중개역할을 할 수 있는 것은, 확실히 티나밖에 없다….*
가스트라 : *너무 빠르긴 해도, 알부르그에서 아머 운반선으로 대삼각도로 향해 주었으면 하고 생각하는데…. 동행해주겠는가?*

여기서 예(はい)를 한번만에 선택해 주어야 3점의 추가점수를 얻을 수 있다.

가스트라 : *제국으로부터도 우수한 장군과 병사를 동행시키겠다. 레오장군!*
레오 : *장군 레오라고 합니다. 잘 부탁드립니다.*
매슈 : *도마에서 봤던…? 그런가, 그때의…적이면서도 뛰어난 녀석, 레오 장군이라고 했던가….*
레오 : *그러면, 알부르그에서 기다리겠습니다.*
가스트라 : *환수를 찾아내서 그들과 화평조약을 맺어주게. 너희들만 믿고있겠다. 부탁한다.*

이제 황제와 회식은 끝났다. 이젠 대삼각도로 가야할 인원을 뽑는 주인공 일행들…. 또 티나와 록크가 같이 가기로 한다. 이번엔 나머지 동료도 선택할 수 없다.

제국성을 나가려하면, 제국병이 와서 아까의 병사들과의 대화와 황제와 회식때의 점수를 합산하여 점령지의 해방을 시켜주며, 또 아이템도 준다. 점수에 따라 다음과 같은 특전이 주어진다(물론 그 점수는 플레이어는 알 수가 없다).

점수	회식결과
0~49점	사우스 피가로의 해방
50~66점	사우스 피가로, 도마성의 해방
67~76점	사우스 피가로, 도마성, 봉마벽감시소의 무기고 해방
77점~89점	사우스 피가로, 도마성, 봉마벽감시소, 구슬방울입수
90점~93점	사우스 피가로, 도마성, 봉마벽감시소, 구슬방울, 퇴마의 팔찌 입수

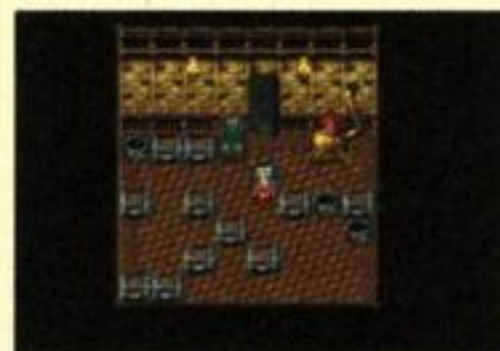
대삼각도로 가기 전에…

이젠 알부르그로 가기전에 두군데 들려야 할 곳이 있다. 일단 봉마벽 감시소에 예전엔 잠겨있었던 문이 열려있다. 이곳에 가면 유용한 아이템을 여러개 얻을 수 있다.

봉마벽감시소

입수 아이템 : 엑스포션, 천사의 날개, 8000길, 에텔 터보, 리플렉트링, 13000길, 엘메스의 구두, 엘릭서, 20000길, 천사의 반지, 알람피어스, 엘릭서, 플레임턴(난로를 조사하면 얻는다)

그리고, 블랙잭이 어떻게 되었는지 알아보기 위해 마란다의 마을로 가보자. 이곳에서는 셋쳐의 이벤트를 볼 수 있다.

신난다!

블랙잭 엔진실

마도아머에 의해 습격당한 일행

시드 : *멋진 배이군 그래.*
셋쳐 : *불시착시의 쇼크로 엔진이 고장나버렸다. 고치려면 약간 시간이 필요하겠군….*
시드 : *내가 도와주도록 하지. 기계에 관한 일이라면 잘 아니까.*
셋쳐 : *걱정하지 않아도 돼.*
시드 : *갬블장을 없애고 개조하면 좀더 빨라질텐데.*
셋쳐 : *…. 쓸데없는 소리 말아! 제발 좀 나가줘!*
시드 : *정말로 빨라질 수 있을텐데….*

시드는 엔진실을 나간다.

티나 : *정말 좋아하네요, 이 배를.*
셋쳐 : *제멋대로인 갬블러인 나에게도, 젊은 시절에는 필사적으로 매달렸던 일이 있었다….*
티나 : *…네?*
셋쳐 : *이 녀석을 세계에서 가장 빠른 배로서 하늘을 난다… 그런 꿈을 쫓고 있었다.*
티나 : *지금은 아닌가요?*
셋쳐 : *그때는 나의 꿈을 부추긴 녀석이 있었다. 세계에서 최고로 빠른 배, 팰콘호를 조종하는 비공정 조종사였다. 나와 녀석은…. 때로는 좋은 라이벌, 때로는 꿈에 대해 이야기하는 친구였다. 누가 먼저 하늘을 돌파하는가, 만천의 별하늘 속으로 향해할 수 있는가에 대해…*
하지만, 녀석이 팰콘호와 함께 모습을 감추어버렸을 때, 나의 청춘도 끝났다.

셋쳐 : … 다릴….

셋쳐의 과거에 대해 어느정도 알게 되었다면 다시 알부르그로 향하자. 물론 셋쳐의 이 이벤트는 보지 않아도 상관이 없는 이벤트이다.

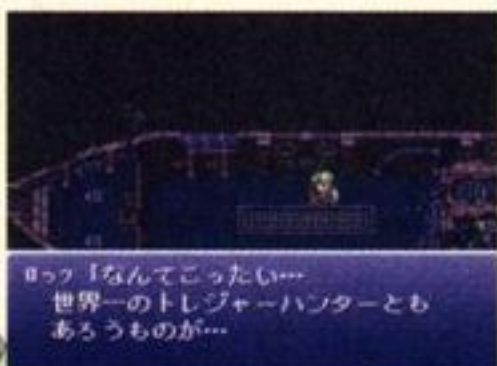
대삼각도(大三角島)로…

알부르그의 마을에 도착해서 항구로 향하면 레오 장군이 기다리고 있다. 레오 장군과 같이 동행하는 사람은 놀랍게도 세리스와 섀도우. 세리스는 록크를 보고 외면하는데…. 출항은 내일이라고 하니 일단은 여관에 가서 쉬어야 한다.
이제 다시 마을로 들어가 여관으로 가면 공짜로 하루밤을 잘 수가 있다. 하지만, 밤잠을 이루지 못하는 록크. 여관 밖으로 나오면 세리스가 밖에 있는 것을 볼 수 있다. 그러나, 세리스는 아무말도 하지 않는다. 단단히 삐졌나?
다음날이 되면 일행은 대삼각도로 출발한다. 대삼각도에 도착하기 전날 밤…. 티나는 밤잠을 이루지 못하고 갑판으로 나온다. 그곳에는 레오 장군이 있었다.

레오 : *잠이 오질 않나?*
레오 : *감정이 돌아온 것 같군….*
티나 : *…이상하네요. 제국에게 이용되어 사고까지도 컨트롤되었던 제가 또 제국 사람과 함께 행동하고 있다니 말이에요.*
레오 : *제국의 사람이라고 해도, 어차피 같은 인간. 모두들 케프카같은 놈만 있는 건 아니다.*
티나 : *당신은… 어때요?*
레오 : *네가 환수와 혼혈로서 마도의 실험대에서 괴로워하고 있는 것을 알고 있었지만… 그것을 그만두게 하지 못한 나도 케프카와 같은 죄다….*
티나 : *환수와 인간이 사랑할 수 있다면… 그 아이인 저도 인간과 사랑할 수 있겠지요…?*
레오 : *당연하지.*
티나 : *하지만…. 저는 아직 사랑이란 감정을 몰라요.*
레오 : *너는 아직 젊다. …언젠가 알 수 있게 될 것이다. 분명히….*

레오는 선실로 들어간다.

티나 : *나는… 지금 알고 싶어.*
티나 : *…누구?*
섀도우 : *별을 보면서 잠들 수 있을거라고 생각하지 말아라.*
티나 : *지금 이야기…. 듣고 있었어요?*
섀도우 : *엿들으려 한 것은 아니다.*
티나 : *저어….*
섀도우 : *나는 아무것도 가르쳐줄 수가 없다. 대답은 자신이 발견하는 것이다.*
섀도우 : *티나. 세상속에는 자신의 감정을 버리고 살려고 하는 사람도 있다. 그것을 잊지 말아라.*

섀도우는 들어가고…. 록크가 갑판으로 나오는데, 록크는 배멀미로 심한 고생을 한다.

세계 제일의 트레져 헌터? 트레져 헌터 랭킹은 록크 자신이 직접 집계하나보다

다음날 아침. 대삼각도에 도착하면 세리스와 레오, 티나와 록크, 섀도우로 나뉘어 행동하기로 한다. 이때 세리스가 기껏 록크에게 말을 다시 하려고 하니까 외면해버리는 록크. 사내자식이 속 좁기는…. 어쨌든, 일행은 드디어 대삼각도에 도착한다.

사마사의 마을

대삼각도의 북동쪽 끝에는 사마사의 마을이 있다. 이곳에 가기 전 적당히 레벨업을 해두는 것도 나쁘지 않다. 섀도우는 여기서 잠시 동료가 되었다가 헤어지지만, 나중에 어쩔 수 없이 동료로 써야 하는 곳이 있으므로 기본적인 마법을 여기서 배워두면 편하기 때문이다.
사마사의 마을에 도착한 티나 일행. 마을 사람들은 뭔가를 숨기고 있는듯하다. 그들은 기본적으로 마법을 쓸 수 있는듯 하지만, 그것을 외부 사람들에게 노출하기를 꺼리고 있는 듯하다. 마을을 둘러보면서 뭔가를 숨기고 있는 마을 사람들을 잘 구경했다면, 마을 북동쪽의 집으로 향하자.

??? : *나한테 무슨 일이쥐?*

스트라고스는 말끝이 조이(ゾイ)로 끝난다. 필자는 맛을 살리기 위해 이것을 쥐라고 번역했다.

일생을 걸고 몬스터의 비밀을 좇는 순수한 꿈을 지닌 노인….스트라고스

스트라고스 : *환수? 환수… 응… 오랫동안 듣지 못한 말이쥐*
록크 : *알고 있나요?*
스트라고스 : *아니, 몰라, 몰라몰라, 나는 아~무것도 모르쥐~*
일행 : *수상한데….*
??? : *할부지~!*

갑자기 등장한 어린 소녀.

스트라고스 : *아야, 아야, 아야! 정말…. 뭐하는거쥐?*

그 붓은 모든 것을 캔버스에 그려낸다…. 숲, 물, 빛… 그리고, 사람의 마음까지도…. 리름

리름 : *할부지, 누구? 이 사람들? 새로운 손님? 이 사람도 마법을 쓰는 사람?*
스트라고스 : *에구구구, 이런!*
리름 : *와아~ 귀여운 강아지!*
섀도우 : *조심해, 물지도 몰라.*
스트라고스 : *안에 들어가거라.*
리름 : *뭐야~ 이, 완고한 영감!*
스트라고스 : *어쨌든 들어가!*
리름 : *네-에.*

말버릇 하나는 최고로 없는 리름. 그래도 귀엽다

자기 방으로 들어가는 리름. 그러나, 인터셉터(섀도우의 개)마저도 리름을 따라가버린다.

스트라고스 : *이런이런, 손님의 개를….*
리름 : *메~롱~!*
스트라고스 : *참나, 정말…. 미안하쥐.*
섀도우 : *상관없다. 사람은 잘 따르지 않는 개인데….*
스트라고스 : *미안하지만 도움이 안되었군….*
록크 : *그, 그렇습니까….*
스트라고스 : *여기는, 어디에서라도 볼 수 있는 촌마을에 지나지 않쥐. 환수따위에 관해서는 아~무런 관계가 없쥐.*

스트라고스의 너무나도 속 들여다보이는 말. 일행은 수상하게 여긴다. 아니, 수상하게 여길 수 밖에 없다.
일단 스트라고스의 집에서 나와 여관에 가자. 그전까지는 무려 1500길이나 하던 여관비용이 1길로 싸져있다. 아무래도 여기서 자면 무슨 일이 벌어질 것 같다. 일단 자도록 하자.

PlayStation

리름 구출

그날 밤…. 일행의 침실로 스트라고스가 뛰어들어온다. 스트라고스는 화재가 난 집에 리름이 갇혀있다고 하며 도와달라고 한다. 스트라고스를 돕기 위해 가는 일행. 그런데 섀도우도 깨워서 가려고 하지만, 섀도우는 움직이지 않는다. 그런데, 인터셉터가 보이지 않는다는 것을 눈치채고 일어나는 섀도우.

불이 난 집 앞에 모인 일행과 스트라고스. 아무래도 리름이 불난 집안에 갇혀있는 듯 하다. 스트라고스는 당황해하다가 불을 마법으로 끄려한다. 마법에 대해서 아무것도 모른다는 것은 예상했듯이 거짓말이었다. 그때 마을의 촌장이 나타나 마법은 금지된 것이라 이야기하지만 긴급 상황에서는 어쩔 수 없는 것이었다. 그리하여 마을 사람들은 모여서 소화 마법을 사용하기 시작하지만 불길은 더 거세어지고…. 스트라고스가 직접 들어가 리름을 구하려 하면 티나 일행도 함께 불이 난 집 안으로 들어가게 된다.

힘을 모아 마법을 써보지만…

불이 난 집

입수아이템 : 불꽃의 롯드, 얼음의 롯드

불이 난 집안은 온통 불바다이지만 이 맵을 클리어하는데에 큰 시간제한은 없다. 그리고 적들은 스트라고스의 청마법 아쿠아브레스(アクアブレス)에 한번에 죽는다. 두개의 롯드를 잊지 않도록만 하면서 맨 마지막으로 가면 보스인 플레임이터와 전투가 있다.

바룬들에게는 역시 아쿠아브레스나 블리자라가 효과가 있다

BOSS 플레임이터(フレイムイーター)

LV	26
HP	8400
MP	480
속성	불
약점	물, 얼음
훔치기	플레임탄
아이템	-

딱 보면 뭐에 약해보이는가…? 그렇다. 그걸로 공격하면 된다. 뭐냐고? 에이… 다 알면서…. 「봄 베어러」라는 기술로 바룬을 4개 소환해내지만 역시 아쿠아브레스, 블리자라로 한번에 죽일 수 있다.

애타게 리름을 부르는 스트라고스의 귀에 어디선가 개가 짖는 소리가 들려온다. 인터셉터? 역시 인터셉터가 리름을 지키고 있었다. 일행은 리름이 있는 곳으로 다가가지만 집은 이제 불에 타서 무너지려고 한다. 위기의 순간! 섀도우가 등장하여 일행을 모두 구출한다. 다음날….

오수의 개

휴!

스트라고스 : 괜찮니?

리름 : 응, 할부지.

스트라고스 : 이 사람들 덕이다.

리름 : 고마워요.

스트라고스 : 그런데…. 부끄러운 면을 보여준 것 같구려.

록크 : 이곳의 사람들은 모두 마법을 사용할 수 있는 것 같던데, 도대체 이 마을은…?

스트라고스 : 이곳은… 마도사들의 마을. 옛날, 인간은 마석으로부터 마도의 힘을 끌어내었소. 그리고 마법을 사용할 수 있게 된 사람이 마도사라고 불리우는 사람들.

록크 : 마도사는 이젠 이 세상에 없는 것으로 생각했습니다.

스트라고스 : 마대전 후, 환수들은 봉마벽의 맞은 편에 결계를 치고 이곳에 숨어살았소. 자신들의 마도의 힘이 이용당하는 일을 무서워했기 때문…. 그리고, 남은 것은 인간 뿐. 보통의 인간들이 가장 무서워하는 것은 마도사들의 힘. 모두 마대전의 비참함을 몸으로 느꼈기 때문이라오.

스트라고스 : 그래서 행해진 것은 마도사 사냥. 부당한 재판으로인해 마도사들은 차례차례로 죽임을 당했다오.

티나 : 마법을 사용할 수 있는 것 외에는 아무것도 다른 점이 없는 인간인데도….

스트라고스 : 그때 도망쳐나온 이 땅에 숨어살던 마도사들이 우리들의 선조라오.

티나 : 혹시 좋으시다면 저희들에게 협력해주실 수 없겠습니까?

스트라고스 : 환수가 어떤 것인지에 대한 것인가. 리름의 생명을 구해준것에 대한 은혜를 갚아야겠지. 그 환수찾기, 나도 도와야겠지.

리름 : 리름도!

스트라고스 : 안되지.

리름 : 리름 심심해….

록크 : 그럼, 어떻게 하면?

스트라고스 : 우웅~ 이 산에 환수가 도망친 것이라면, 마을의 서쪽에 있는 산일지도 모르지.

록크 : 산?

스트라고스 : 강한 마력이 깃든 산이지. 전설에는 환수의 성지라고 말해지고 있어.

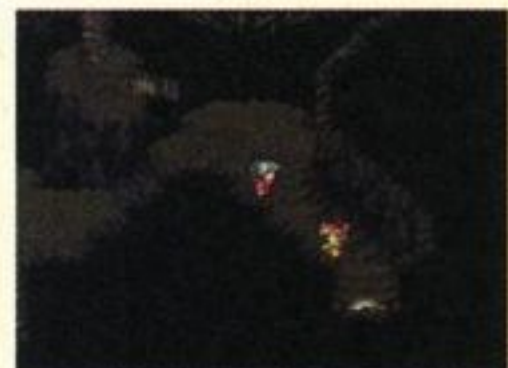
티나 : 폭주한 환수들이, 그 마력에게 이끌렸다…?

록크 : 가보자.

스트라고스와 함께 가려고 하는데, 섀도우는 자신은 자신이 하는 방법대로 환수를 찾겠다며 티나 일행과 헤어진다. 어쨌든, 마을의 서쪽으로 가보자. 동굴의 입구가 있다. 아마 마을에 들어가기 전에 섬을 뒤져본 사람이라면 알겠지만 그때는 없던 것이다. 어쨌든 들어가보자.

환수의 성지

입수 아이템 : 엑스포션, 고로네코슈츠, 쵸코보 슈츠, 힐 롯드

이곳저곳에 약간 찾기 힘든 아이템이 있으므로, 동굴을 잘 뒤져보아야 한다. 이곳의 몬스터들은 대부분 불에 약하다. 단 아다만캐리(アダマンキャリー)라는 적은 강력하면서도 약점이

얼레? 리름이 쫓아오는 모양인데… 안들키려 해도 다 보인다 다 보여

이것은…?

없어서 문제가 되는 적. 게다가 가끔 콧바람(はないき)으로 아군을 날려버리는 공격을 한다. 주의해야 할 상대이다.

스트라고스 : 이… 이것은… 삼투신의 상!?
티나 : 삼투신?
록크 : 석상의 표면에 정교한 문자가 새겨져있군. 그런데, 할아버지, 삼투신이라는 것은, 무슨 이야기죠?
스트라고스 : 삼투신이란 것은, 먼 옛날 이 세계에 마법이란 힘을 창조해낸 전설의 신을 말하는 것이야.
록크 : 마법의 신, 이라는 거에요?
스트라고스 : 그렇게 말할 수 있지.
티나 : 대단한 마력이 느껴져요.
스트라고스 : 삼투신은 마법의 신, 이라고 하는 것은 환수의 창조주라고도 말할 수 있는 것이지. 환수들은 삼투신의 상을 만들어 성지에 모셔둔다는 전설이 있다. 분명히, 이곳이 그 장소이겠지.
티나 : 분명히 환수들은 이 상의 마력에 이끌려 이 섬에 이른 것이겠군요.
록크 : 그런데, 할아버지, 이 삼투신이라 하는 건 환수를 만든 후 어떻게 되었죠?
스트라고스 : 싸움에 지친 삼투신은 자신의 몸을 석화시켜 영원한 잠에 빠져들었다고 하네. 그 장소는 봉마벽의 안에 있다고 전해내려오지.
티나 : 봉마벽과 환수계와의 접점에 있는 것도, 삼투신의 마력에 의한 것이겠죠?
록크 : 과~연 그렇군.
티나 : 환수들이 상의 마력에 이끌려왔다는 것이라면, 이 안에는…?
록크 : 가보자.

산 속 더 깊은 곳으로 가려하는 일행. 그러나 갑자기 나타난 올트로스! 3차 기습이다!

올트로스 : 헤헤헤, 이 왕빛나는 상은 이몸의 것이시다~. 이걸로 지크프리드 형님에게 낯을 들 수 있구나~앙.
올트로스 : 오~ 빛난다 빛나~. 굉~장한데~
록크 : 너~! 올트로스! 두번으로 모자라 세번까지!
올트로스 : 이것이야 말로 삼세번!

올트로스

BOSS

LV	25
HP	22000
MP	750
속성	물
약점	전격, 불
훔치기	화이트 케이프
아이템	-

이번엔 정말 강한 모습을 보여주는 올트로스. 일단 약점은 전과 같으니 썬더라, 화이라, 무기로는 썬더블레이드, 플레임텅 등으로 공격해주자. 전투 중 올트로스의 색이 변할때는 3속성의 마법을 먹이면 강력한 반격을 해오므로 주의하자.

전투 중 대화

올트로스 : (등장시에) 또 나왔지룽. 끈질기지? 그래서, 문어지룽~.
올트로스 : (속성이 변하기 전)지금, 화난 타코녀석이라고 생각 안했어? 미안해 미안해.

올트로스의 체력을 다 깎으면 리름이 등장한다.

리름 : 할부지! 와버렸어~!
스트라고스 : 리름! 집에 있으라고 했잖니!
리름 : 그림이라면 어디라도 가는 리름님, 첫 등장!
리름 : (올트로스를 보고) 응응? 당신은 누우구우?
올트로스 : 누우구우라니! 실례다! 이 올트로스님한테!
록크 : (혼잣말로)리름님에, 올트로스님, 왠지, 이상하게 돌아가는데…?
리름 : 네에네에, 올씨, 초상화 그려줄까?
올트로스 : 오, 올씨! 실례다! 이 올트로스님한테! 초상화따위, 그리지마!
리름 : 에~엥, 에~엥, 않을꺼양… 그려주지 않을꺼양… 괜찮다뭐, 리름 여기에서…(절벽에서 뛰어내리려 한다).
티나 : 안돼! 그러면 안돼!
(둘은 속닥속닥 뭔가 이야기를 나눈다)
티나 : (올트로스에게) 어쩌려고 그래! 이런 어린아이를 괴롭혀서! 무슨 일이 있어도 용서 못해!
올트로스 : 그, 그런… 그럼, 어쩌면 좋겠어요?
록크 : 그려달라고 해, 멋지게 그려줄지도 모르잖아!? (혼잣말로) 이거 이거, 얄미운걸…
올트로스 : ……………………올씨, 초상화, 그려주세용~!
리름 : 에헤헤, 내 전문기술에 맡겨줘요!
스트라고스 : 어쨌든, 이쪽으로!

뭔가 황당한 이벤트 후 다시 전투. 그러나 이번엔 이벤트 전투나 마찬가지이다. 리름의 스케치(スケッチ)를 사용하기만 하면….

올트로스 : 이런…, 이건 마치… 완전히 문어잖아!!!

그럼 언제는 완전 문어가 아니었나…. 어쨌든, 올트로스는 황당하게 퇴각해버린다. 주는 것도 없이….

리름 : 네? 봤죠? 리름도 잘 싸울 수 있어요. 영감탱이보다 낫지 않아요?
스트라고스 : 여, 영감탱이!?
티나 : 데려가도 괜찮지 않아요?
스트라고스 : 알았다. 알았어, 어쩔 수 없는 녀석이군.
리름 : 됐다~!

이젠 리름을 동료로 해서 슬슬 다시 동굴을 탐험하자. 세이브 포인트 주변의 3개의 떨어지는 곳은 맨 위를 기점으로 시계방향으로 한번씩 다 떨어져보자. 모두 근처를 뒤지면 하나씩의 아이템을 얻을 수 있다. 마지막으로 떨어지게 되는 맨 오른쪽의 구멍으로는 계속 진행해나갈 수 있다. 그리고…. 드디어 환수가 숨어있는 곳에 도달하게 되는데…. 일행은 환수를 보고 당황하여 도망치려 하지만 앞길을 막아서는 환수들. 스트라고스는 마법을 외우려 하는데….

유라 : 기다려!

그들 앞에 나타난 것은 아마도 환수들의 우두머리인 듯 한 유라.

그는 티나에게 다가간다.

리름 : 뭐지?
스트라고스 : 티나에게… 강한 마력의 힘이 느껴진다. 아니야…. 마도의 힘이라고 말하기에는…
록크 : 또, 그때처럼 폭주하는 것인가?

유라와 공명을 일으키는 티나.

유라 : 너는… 뭔가 다르다. 우리와 같은 힘이 느껴진다.
티나 : 예.
스트라고스 : 너희들은 환수계의 젊은이들인가?
유라 : 환수계에서는, 이곳의 세계에 가선 안된다고 하는 규칙이 있습니다. 하지만, 마석화된 동료들을 구출하기 위해서 젊은이들이 문앞에 집결한 것입니다. 그때에 티나의 모습이….
티나 : 저도 느꼈습니다. 당신들의 생각이 문 안쪽에서….
유라 : 티나가 문을 열어주었기 때문에 바깥으로 나올 수 있게 되었습니다. 하지만 이곳의 세계에 나와서는 우리의 힘을 컨트롤 할 수 없게 되어버렸습니다.
유라 : 그래서, 한개의 도시를 엉망진창 파괴해버리고 말았습니다. 죄없는 사람들까지….
티나 : 저랑 같네요. 갑자기 손에 얻은 힘을 컨트롤할 수 없어서…
스트라고스 : 아마도 환수는 저쪽의 세계에서는 힘을 어느정도 억누르고 있는 것이겠지. 그것이 돌연 개방이 되었기 때문에….
유라 : 환수에 의해 정신적으로 물질적으로 피해를 입은 사람들에게 정말로 할 말이 없습니다.
록크 : 제국도 환수들과의 화해를 원하고 있다. 어때? 우리들과 함께 가자.
유라 : …우리들을 용서해줄까?
록크 : 사마사의 마을까지 가서 레오 장군 일행과 합류하자.
티나 : 그래요.

PlayStation

바보같이 착한 환수들--환수들도 피해자 아니던가

환수들과 화해…. 그러나

사마사의 마을로 온 티나 일행과 환수들은 레오 장군을 만난다.

록크 : 레오 장군

레오 : 아아, 록크인가, 환수들을 만난 모양이군. 수고했다.

레오 : (유라에게)나는 제국의 장군, 레오. 당신의 이름을 알고 싶소.

유라 : 나는 유라. 우리들은 당신들에게 너무 심한 일을 해버리고 말았소. 용서해달라고 말할 입장이 아닐지도 모르지만…

레오 : 알고 있소. 지나가버린 일에 책임을 느낄 필요는 없소. 역으로 당신들을 전쟁을 위한힘으로밖에 생각하지 않았던 우리들이 부끄럽소. 마대전의 과오를 다시 반복하려했던 우리들을…

유라 : 그렇게 말해주니 고맙소.

록크 : 이것으로 우리들의 역할도 끝이다. 진정한 평화가 찾아온 것일지도 모르겠군.

세리스 : 돌아가죠, 벡터로.

록크 : 세리스…

세리스 : 아무말도 하지 말아요.

리름 : 아, 뜨겁네~!

스트라고스 : 젊음, 이란 것인가….

평화 무드를 깨고 갑자기 어딘가에서 굉음이 들려온다. 혹시…?

케프카 : 훗훗훗. 나의 마도아머 부대의 힘을 보여주지!

레오 : 케프카! 무슨 짓이냐!

케프카 : 히히히… 황제의 명령입니다. 환수들을 마석화해서 갖고 오라는. 보라! 환수를 마석화시키는 비기를!

케프카는 환수들을 하나 하나 마석화시킨다.

케프카 : 시시해! (부하들에게) 재미없으니까 이런 마을따위 불태워버려!

케프카 부하들의 마도아머 때문에 티나 일행은 모두 쓰러져버린다.

레오 : 케프카! 그만둬라!

케프카 : 시끄러워!

이제부터 잠시동안 레오장군을 움직일 수 있다. 옆에 있는 마도아머들과 싸울수도 있지만 그것들은 모두 가디언들이다. 건드리지 말자(마지막 보스 전에 나오는 중간보스급을 어떻게 이기랴). 레오 장군은 엄청난 장비를 지니고 있지만 모두 해제 불가능이다. 안타깝게도…. 그냥 레오 장군은 케프카와 싸우도록 하자. 레오 장군의 쇼크(ショック) 공격이나 일반공격 몇번이면 케프카는 쓰러진다. 그러나….

이것이 바로 쇼크 공격. 강력하지만 플레이어는 쓸 수 없다는 것이 안타깝다

케프카 : 역시 대단하군 레오…. 나를 이런 지경에 몰아넣다니….

레오 : 어디냐…. 케프카…. 어디 숨었냐!

케프카 : 가스트라 황제…. 납셨습니까?

가스트라 황제 : 레오여….

레오 : 황제폐하!

가트라 황제 : 레오. 너마저 속여서 미안했다. 이것도 마석을 손에 넣기 위해서. 나의 진심, 알아주었으면 한다.

레오 : 황제폐하. 하, 하지만….

가스트라 : 알고 있다. 레오. 너의 기분, 모르는 것은 아니다.

케프카 : 힛힛힛. 황제폐하 말씀대로! 지금은 마석을 모으는 것이 선결과제이다!

레오 : 황제폐하. 하지만, 저는 도대체…

가스트라 황제 : 레오. 너는, 조금 쉬어주었으면 한다. 그것도, 푸-욱 길-게다! 힛힛힛!

가스트라 황제의 모습이 케프카로 변한다.

레오 : !!

케프카 : 네가 처치한 나… 그것은 나의 환영이다! 그리고, 패기없는 가스트라 황제도, 물론 환영! 그정도도 알아차리지 못한 녀석이 장군이라니 그것도 언제나, 언제나…착한척만 하고!

케프카는 레오를 공격한다.

레오 : 케, 케프카…. 너란 녀석은….

케프카 : 힛힛히…. 황제에게는 레오가 진심으로 반역했다고 보고해두지! 죽어, 죽어, 죽어라-!!

케프카 : 무, 무슨일일까요? 대단한 마력이 느껴지네요. 대, 대단히 격렬한 마력의 파동이군요.

또다시 분노한 환수들에 의해 열리는 마봉벽--

케프카의 행동에 의해 분노한 환수계의 환수들이 다시 한번 마봉벽을 뚫고 뛰쳐나온다. 그들은 모두 사마사의 마을로 집결하는데….

케프카 : 이거야, 이거야, 환수가 아닙니까. 갑자기 나와서 놀랐지만 환영합니다. 저에게 좀더 마석을 선물해주시려 하니까요. 희망대로, 마석화 시켜드리지요! 우선은 그 방해되는 마력부터 중화시켜드릴까요. 자, 환수들이여, 즐겁게 즐겨주시죠.

사마사의 마을로 몰려드는 분노한 환수들을 하나, 둘씩 마석으로 만들어버리는 케프카…. 분노한 환수들이 싸움을 걸어오지만…. 그러나, 환수들의 공격은 케프카에게 전혀 먹히지 않는다. 그리고는 오히려 그들을 모두 마석으로 만들어버리는데….

케프카 : 그런 공격으로는 나를 처치할 수가 없습니다! 힛힛힛. 자아, 마석이 되어, 나와 함께 마도제국 「케프카」를 세우지 않겠습니까!

케프카 : 어이없군. 환수가 이렇게도 약한 존재라니.

아예 한꺼번에 환수들을 모두 마석화시켜버리는 케프카.

케프카 : 훗훗훗. 마석은 이걸로 충분하군요. 다음에는, 마봉벽의 안에 있는 최후의 보물을 손에 넣는 것 뿐이군요. 믿을 수 없군!

어디론가 가버리는 케프카. 남은 것은·.

마대륙 부상

사마사의 마을에 만들어둔 레오장군의 무덤 앞. 티나 일행은 그의 무덤앞에 서있다.

티나 : 레오 장군…. 사람들은 모두 힘을 원하나봐요…. 저처럼 되고 싶은 것일까요…. 좀더… 당신으로부터 여러가지 일을 배웠으면 했는데….

갑자기 나타나는 섀도우의 개, 인터셉터. 인터셉터가 큰 상처를 입고 있는 것을 봐서 아무래도 섀도우에게도 무슨 일이 생긴 것 같다. 록크는 인터셉터의 상처를 치료해주고 제국에 남아있는 에드가 일행을 걱정하는데, 마침 셋쳐의 비공정이 사마사의 마을로 온다. 일행은 모두 무사한 모양이다. 헤어져있던 일행과 만나는 티나 일행.

셋쳐 : *제국이 배신했다. 가까스로 포위망에서 벗어나왔다.*
카이엔 : *사전에 탈출할 수 있었던 것은 에드가님의 정보덕분이었소.*
록크 : *역시 일국의 왕이로군.*
에드가 : *차를 날라주었던 레이디에게 인사드렸더니만 정중하게 가르쳐주었지.*
매슈 : *…편리한 특기구만.*
에드가 : *여성이 있는데도 말을 걸지 않는다. 그런 실례가 가능할 것이라고 생각하나? 예의라고, 예 · 의.*
록크 : *레오장군이 살해당했다. 케프카가!*
카이엔 : *레오님이? 무념…. 제국에 있는 얼마 안되는 협력자였는데….*
에드가 : *어쨌든 작전 변경이다. 비공정으로 돌아가자.*
스트라고스 : *나도 가도 될려나?*
에드가 : *당신은?*
록크 : *이 마을 사람이다.*
티나 : *마도사의 피를 계승한 사람이에요. 힘이 되줄꺼에요.*
스트라고스 : *힘을 사용하는 방법을 그르친 제국을 내버려둘 수 없으니까.*
리름 : *리름도!*
스트라고스 : *안된다.*
매슈 : *어린아이는 걸리적거릴 뿐이야.*
리름 : *뭐라고-! 이 근육남!*
매슈 : *하! 입놀림만큼은 명인이구만, 꼬마아가씨.*
리름 : *치잇! 초상화 그려버릴테야!*
티나, 록크, 스트라고스 : *아악~! 안돼 안돼!*
스트라고스 : *알았다 알았어. 어쩔 수 없는 녀석이군.*
리름 : *만세~!*
매슈 : *자, 가자!*
리름 : *(에드가를 보고) 왜 그래요? 바람둥이.*
에드가 : *너, 몇살이니?*
리름 : *10살요. 이상하네? 먼저 갈래요.*
에드가 : *역시 범죄인가…. 그만두자.*

エドガ-「さすがに犯罪か……
やめとこう。

나이를 가리지 않는 에드가의 범죄행위

일행은 비공정에 타고 작전회의를 시작한다.

셋쳐 : *제국은 봉마벽으로 향했다. 무슨 상을 발견했다고 하던가….*
스트라고스 : *뭐이라!?*

그때, 봉마벽 앞…. 가스트라와 케프카가 있다.

가스트라 : *바보같은 환수놈들! 친히 봉마벽을 열어줄 줄이야. 이 벽안에는 삼투신이…. 그것마저 손에 넣으면 나의 꿈이 완전하게 되는 것이다! 빨리 가자.*

다시 비공정 안.

세리스 : *왜 그래? 티나.*
티나 : *섬이…!? 대지가…. 비명을 지르고 있어….*

갈라져버리는 대지…

그리고, 떠오르는 마대륙….

가스트라 : *하하하! 이것이 삼투신의 힘! 이 힘, 그리고 마석의 힘! 세계는 나의 것이다!*

삼투신의 힘을 손에 넣은 가스트라

비공정 안….

스트라고스 : *마도의 시작…. 삼투신….*
티나 : *저것이?*
스트라고스 : *석화된 3인이 서로의 힘을 중화시키는 것으로 자신들을 봉인했다고 말해지고 있다. 그 세 석상의 시선이 어긋나는 때, 밸런스가 붕괴되어 그 힘은 세계를 멸할 것이라고….*
티나 : *네?!*

마대륙에 가기 전에…

자, 이제는 가스트라와 케프카의 야망을 쳐부수러 하늘로 떠오른 마대륙에 가야만한다. 마대륙에 간 이후에는 못하게 되는 일들이 있으므로 세계 각지를 돌아다니며 아이템도 보충하고 필수적인 마법도 배워두자. 아이템은 코링겐에 가서 섀도우 전용 던지기 아이템을 몇개씩 보충해두도록 하자. 섀도우는 마대륙에 가면 꼭 동료로 해야하기 때문이다. 단, 레벨업 노가다는 그리 필요없다. 어차피 마대륙에 가면 적들이 상당히 강하기 때문에 저절로 빠른 시간내에 레벨업이 되기 때문이다.
중요한 것은 중심 멤버들의 마법을 강화해야 한다는 것. 마석으로 제대로 배우지 못한 마법을 배워야 하는데 마법을 배우기 가장 좋은 장소는 지도 북동쪽 끝의 소삼각도이다. 이 섬에는 무척 약한 적들만 나오지만, 회박한 확률로 무려 마법경험치를 10이나 주는 잠자는 사자(ねむれるしし)라는 적이 나온다. 경험치도 안주면서 마법경험치만 주기 때문에, 마법을 배우기 위해 필요한 마석을 장비하고 있다가 쓸데없는 능력치가 올라가는 것을 방지할 수 있어서 좋다. 이 적은 평소에는 배니시(バニッシュ)로 모습을 감추고 있어 물리 공격을 할 수 없지만, 마법을 쓰면 모

이곳에서 돌아다니면 된다

모습이 보이지 않지만…

습을 드러내고, 아군 전체에게 메테오(아군이 쓰게 될 마법 메테오와는 그래픽 효과가 다르다)를 쓰고는 다시 모습을 감춘다. 이 메테오는 상당히 강력하기 때문에 체력이 1,000 이하인 캐릭터는 맞으면 단번에 전투불능 상태에 빠진다. 그러면 어떻게 잠자는 사자를 처치하는가? 그것은 바로 데스(デス)마법이다. 시스템 부분에서 설명했듯, 배니시 - 데스는 데스의 성공확률을 100%로 만들어주기 때문에 아주 유용한 금단의 비기이다. 게임의

PlayStation

정상적인 플레이를 위해서는 금지해야할 비기이지만, 그래도 잠자는 사자는 아예 이걸로 처치하라고 만들어 놓은 것이니…. 단, 데스를 써야할 캐릭터는 꼭 체력을 1,000이상으로 회복해놓도록 하자. 잠자는 사자는 죽을 때 자신을 죽인 캐릭터에게 메테오 공격을 하기 때문이다.

또한, 지돌의 마을에 가서 경매장에서 마석을 구입하도록 하자. 한번에 모두 나오진 않기 때문에 여러번 왔다갔다하면서 계속 경매에 참가하면 마석 「골렘」과 「조너시커」를 얻을 수 있다. 골렘은 2만길, 조너시커는 1만길 정도에 낙찰되므로 적당한 돈을 가지고 가는 것을 잊지 말자. 두 마석 모두 마대륙 이후에도 구입할 수 있긴 하지만 경매에 잘 안나오기 때문에 문제. 이때쯤에 구입해두는 것이 속편하다.

쯔엔의 마을에서도 마석을 구할 수 있다. 액세서리점 뒤쪽의 숲에 숨어있는 남자한테 말을 걸면 3천길에 구입할 수 있다. 역시 마대륙 이후에도 구할 수 있으나… 미리 구해두는 것이 좋지 않겠는가?

어느정도 기본적인 마법을 익혔으면 마대륙으로 가자. 가는 방법은 비공정으로 마대륙으로 향한다(魔大陸に向こう)를 선택하면 된다.

마대륙 침입

마대륙으로 가는 멤버는 3명으로 구성되는데, 마대륙의 적들은 마법에 약하므로 마법공격 멤버를 중심으로 구성하자. 일행이 마대륙으로 가면 제국 공군이 따라붙어서 공격을 가한다. 중간중간 등장하는 제국 공군기들은 꼭 협공을 해오므로 주의하자. 물론 이정도 했으면 감 잡았겠지만, 공군기들은 모두 전격에 약하다. 썬더라를 중심으로 싸우자. 어느정도 싸우다보면 친숙한 얼굴, 울트로스가 등장한다.

BOSS 울트로스

LV	26
HP	17000
MP	8000
속성	물
약점	독, 불
훔치기	말린고기
아이템	-

바리어 체인지를 이용해서 수시로 속성을 바꾸는 적. 그러므로 마법공격은 되도록 하지 말고, 플레임텅이나 썬더 블레이드, 아이스 브랜드 등의 속성을 지닌 검들도 빼두도록 하자. 강력한 물리공격이 없다면 라이브라로 속성을 수시로 조사해서 공격할 수도 있지만, 언제 속성이 바뀔지 모르므로 별로 권장할만한 방법은 아니다.

BOSS 듀폰

LV	26
HP	10000
MP	40000
속성	불
약점	물, 얼음
훔치기	단검
아이템	-

마법공격으로는 화이라 등으로 공격해서 어느정도 데미지를 주자. 그러면 듀폰이 등장해서 함께 싸우게 된다. 듀폰은 물과 얼음에 약하므로 블리자라 등으로 공격한다. 그러면 듀폰이 콧바람(はない き)로 아군을 모두 날려버린다. 그 다음에는 2차전으로~

전투중 대화

울트로스 : *이것이 최후의 배틀, 정말, 정말!*

울트로스 : *우… 또 져버릴지도… 듀폰 선생님, 슬슬 와주세요!*

듀폰 : *훙가!*

울트로스 : *듀폰 선생은 말은 못해도 보다 더 강하다구!*

BOSS 에어포스(본체)

LV	25
HP	8000
MP	750
속성	-
약점	물, 전격
훔치기	엘릭서
아이템	프린세스 링

미사일포(좌)

LV	25
HP	3000
MP	7000
속성	-
약점	물, 전격
훔치기	워크메이커
아이템	-

레이저포(우)

LV	25
HP	3000
MP	335
속성	-
약점	물, 전격
훔치기	에텔슈피
아이템	-

레이저포(우)

LV	25
HP	3000
MP	335
속성	-
약점	물, 전격
훔치기	에텔슈피
아이템	-

비트(우측상단)

LV	420
HP	420
MP	285
속성	-
약점	물, 전격
훔치기	아뮬렛
아이템	-

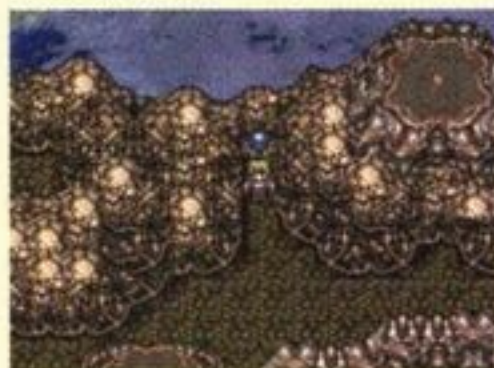
듀폰에 의해 날라가버리면 만나게되는 에어포스. 모든 본체를 지닌 보스가 그렇듯, 본체만 처치하면 전투가 끝난다. 마법공격을 주로 하므로 세리스의 마봉검으로 마법을 봉쇄하는 것도 좋다. 간단하게 본체만 썬더라등으로 공략하면 끝이겠지만, 비트가 나온 이후에는 모든 마법이 봉쇄되어버린다(세리스의 마봉검과 마찬가지인 것이다). 그때는 물리공격으로 비트를 처치해버리고, 다시 마법공격을 계속하자. 갑자기 카운트다운을 하는 경우가 있는데, 이 카운트다운이 끝나면 강력한 파동포 공격을 해온다. 그렇게 되지 않기 위해선 속전속결로 본체를 처리해버리자.

마대륙

입수 아이템 : 엘릭서, 무라사메, 베헤모, 사스케의 카타나

울트로스와 듀폰, 그리고 에어포스와의 힘든 싸움을 끝낸 후 드디어 마대륙에 도착한 일행. 일행이 도착한 곳에는 섀도우가 쓰러져있다. 그를 구출한 후 가스트라와 케프카의 야망을 분쇄하기 위해 길을 떠나자. 마대륙은 약간 지도가 복잡하게 이루어져있지만, 막혀있는 것으로 보여도 가까이 가면 뚫리는 길이 많다.

마대륙의 적들은 꽤 강력하다. 처치하기 위해서는 속성을 정확히 알고 있어야 하는 경우가 많다. 그중에는 거의 보스급에 해당하는 적들도 있다. 일단 출발위치에서 쭉 일직전으로 가면 있는 아이템 상자를 열면 강력한 적인 기간토스(ギガントス)가 등장한다. 꽤 고전하게 될 상대인데, 약점은 독이므로 포이즌이나 바이오 등으로 공격하자. 죽기전엔 최후의 발악을 하므로 꼭 체력을 최고로 채워두도록 하자. 처치하면 섀도우 전용 무기 사스케의 카타나(さすけのカタナ)를 얻는다. 그 외에 닌자(ニンジャ)나 아포크리파(アポクリファ)가 나오면 섀도우의 던지기 중 라이진(らいじん), 또는 썬더라 등으로 처치할 수 있다. 베히모스(ベヒーモス)는 강력한 물리공격을 해오므로 배니시 등으로 모습을 감추고 싸우는 것도 좋다. 여기서 중요한 점. 이도류를 좋

가까이 가면 뚫린다

이런 것이 마대륙의 아이템 상자이다

이런 것은 스위치. 작동시키면 어딘가의 문이 열리게 되는 것이다

작동시키니 아래쪽의 길이 뚫렸다

이 녀석이 등장한다면 만세를 부르자. 그리고 하이포션을 훔치게 되면 눈물을 흘리자

이곳으로 들어가면 세이브포인트가 있다

아한다면 꼭 록크를 파티에 넣어두자. 여기서는 귀중한 액세서리인 겐지의 장갑을 훔칠 수 있는 드래곤(ドラゴン)이 등장하기 때문. 아주 낮은 확률로 등장하는 데에다가, 훔치는 확률도 정확치 않다(보통은 하이포션을 훔친다).
마대륙 마지막 부분쯤에 도착하면, 비공정으로 다시 뛰어내릴 기회를 얻을 수 있다. 파티를 골고루 키우고 싶다면, 아니면 파티가 맘에 안든다면 비공정으로 다시 가서 파티를 재구성해서 도전할 수 있다(마을에 가서 아이템을 사온다든지). 비공정이 보이는 위치에서 조금만 더 진행하면 보스인 알테마웨폰을 만날 수 있다.

BOSS 알테마웨폰

LV	37
HP	24000
MP	5000
속성	-
약점	-
훔치기	엘릭서
아이템	엘릭서

체력도 엄청나지만 공격도 프레아 등의 강력한 마법만 사용하며, 체력이 떨어지면 퀘이크등의 마법도 쓰는 상당이 강력한 보스. 그러나 의외로 시시하게 깰 수 있는데…. MP가 0이 되면 소멸해버린다는 것이다. MP를 감소시켜버리는 마법인 라스필과 아스필(이것은 이미 MP를 많이 소모해버린 상태에서만 많이 빨아들일 수 있으니 주의)을 이용해서 공격하면 의외로 시시하게 이겨버릴 수 있다. 무념….

알테마웨폰을 이기고 나면 섀도우는 한번이라도 제국에게 고용되었던 몸인 자신은 일행과 함께 행동할 자격이 없다고 하면서 파티를 떠난다. 뭐, 그야 원래 그런 놈이니까 신경쓰지 말고 진행하자.
그리고…. 드디어 도착하게 된 삼투신의 상 앞…. 케프카와 가스트라가 있다.

가스트라 : *용케도 왔구나…. 하하! 사이좋게 죽으려고 왔는가. 하지만 여기까지다. 보라! 이 삼투신을! 오옷! 피가 뛴다! 이것이 삼투신의 힘!*
세리스 : *가스트라 황제! 그만두세요!*

그러나 일행을 공격하는 가스트라. 세리스를 제외한 일행은 가스트라의 공격에 꼼짝 못하는 상태가 된다.

가스트라 : *세리스여, 자 오너라. 너만은 특별대우다. 내가 가스트라 마도제국을 세우기 위하여 케프카와 너에게 새로운 자손을 남기는 사명을 남기려고 한다!*
케프카 : *그 손으로 녀석들을 죽이면, 반역했던 일을 용서해주도록 하지. 이 검을 받아라! 그리고, 녀석들을 죽여라!*
가스트라 : *자, 세리스여! 함께 세계를 지배하지 않겠는가!*
세리스 : *힘이란 분쟁을 낳는 것… 그렇다면 존재하지 않는 것이!*

케프카를 찌르는 세리스… 내 이럴 줄 알았지

케프카 : *아파~!!!! 피… 피가!!! 제길…. 제길…. 제길…. 제길…. 제길제길제길제길제길제길제길제길제길제길제길제길제에에에에에기이이이일!*
케프카 : *싸우기 위해서 탄생한 신들이여! 지금이야말로, 그 힘을 보여줄때다! 나를 받아들여라! 말하는 걸 들어라! 나를 바보로 만들지마! 힘을 보여라!!*
가스트라 : *케프카! 멈춰라! 삼투신을 부활시키면 세계는 없어져버린다…. 그렇다면 의미가 없다!*

그리고는 전투에 돌입하는 케프카와 가스트라….

가스트라 : *케프카! 역심을 품었나!*
케프카 : *역심…? 황제! 무슨 말씀이십니까, 삼투신의 힘을 녀석들에게 보여줄때인데!*
가스트라 : *에잇, 하는수없지! 케프카 너는 이미 역할을 다했다. 유감스럽지만 여기까지다! 나쁘게 생각하지 말아라… 최후의 위안으로 너 자신이 낳은 마법으로 잠재워주지. (웃는 케프카)뭐가 우습나! 훗, 좋다. 웃으면서 죽는 것이 너에게 가장 잘 어울린다!*

그리고는 화이가, 프레아, 멜톤 등 강력한 마법공격을 케프카에게 퍼붓는 가스트라. 그러나 전혀 먹히지 않는다.

가스트라 : *바… 바보같은…! 왜 마법이 듣지 않지?*
가스트라 : *케…케프카! 너 도대체…. 왜냐?*
케프카 : *왜냐면 제가 삼투신의 정 가운데에 서있기 때문이죠! 모든 마법의 힘은 삼투신에게 흡수당해버린다! 알아차리지 못하셨나요…? 우후후후후…*
가스트라 : *…!*
케프카 : *삼투신이여! 어쨌든, 최초의 사냥감이 대결정되었다! 그 역을 맡게 된 황제에게 너의 그 힘을 보여주는 것이다!*
가스트라 : *그만둬! 케프카! 바보같은 흉내를….*
케프카 : *해라!*
위에서 내리치는 번개, 그러나 가스트라를 맞추지는 못한다.

케프카 : *대단히! (또 못맞춘다) 서툴어 서툴어! 어딜 겨누는거냐! (또 못맞춤) 좀더 왼쪽, 왼쪽! (또…) 도망가, 도망가! 안그러면 수염그려버린다~!*

결국 가스트라는 삼투신의 마법의 힘에 쓰러지고….

케프카 : *맞췄~다! (케프카의 시체를 발로 차며) 영감탱이가…. 아까 역을 맡겼던 것을 거두어들일까. 왜냐면, 황제, 당신은! 그럴 가치가 없으니까! 다!*
가스트라 : *공포가 세계를 덮는다…*

케프카는 가스트라를 마대륙에서 밀어 떨어뜨린다. 그리고는 삼투신상을 움직이려 하는데…

세리스 : *안돼! 케프카!*

케프카는 세리스에게 공격을 가하고….

언제나 멋진 등장을 보여주는 섀도우

삼투신상을 다시 움직여 케프카를 가두어버린다

세리스 : *안돼…. 케프카…. 3명의 힘의 밸런스가 파괴되면… 힘이 폭주해….*

아랑곳없이 삼투신의 상을 움직여서 힘의 밸런스를 깨어버리는 케프카. 그런데, 갑자기 등장하는 귀에 익은 소리, 섀도우인가!

케프카 : *누구냐!*
케프카 : *으갸!*

PlayStation

섀도우 : 가라! 세계를 지켜라! 나에겐 신경쓰지 마라! 빨리 가! 이제 폭주는 막을 수 없어!(섀도우를 놔두고 탈출하는 일행들) 훗… 꼭 돌아가보일테니 걱정하지 말아.

케프카 : 도망못가…!

케프카가 발한 이상한 빛이 록크들이 가는 길을 가로막는다. 이제 마대륙을 탈출하는 일행… 시간제한은 6분이다. 그리 모자란 시간은 아니다. 하지만 앞길을 가로막는 적들. 마법을 사용하면 시간이 오래 걸리므로 강력한 직접공격으로 승부하자. 탈출시에는 곳곳이 무너져내린다. 뭐 무너져 내려도 빠지는 것은 아니니까 걱정할 필요가 없지만(단순한 연출일 뿐)…. 오른쪽으로 계속 진행하면 아까 케프카가 보낸 이상한 빛이 공격을 해온다.

드디어 비공정이 기다리는 곳에 도착

BOSS	네라파
LV	26
HP	2800
MP	280
속성	불
약점	성, 전격, 얼음
훔치기	–
아이템	–

시작하자마자 죽음의 선고를 건다. 그것까지는 좋은데…. 리플레크가 걸려있으므로 직접 마법공격은 절대 금물! 물리공격을 쓰거나, 아군 한명에게 리플레크를 건후 마법을 아군에게 걸어 튕겨서 공격하는 것이 좋다.

한 일행. 그런데, 섀도우는…? 여기서 그냥 탈출해버리면 2부에서는 섀도우가 등장하지 않는다. 그것을 방지하려면 일단 '그대로 있는다(そのまま)'를 선택한. 후 다시 비공정쪽으로 가서 '섀도우가 신경쓰인다(シャドウが氣になる)'를 선택한다. 그리고는 제한시간이 5초 남을때까지 계속 기다리면 된다.

일행 : 섀도우!

섀도우 : 보수를 받지 않고 죽으면 시원치 않으니까.

『シャドウ！
シャドウ「ほうしゅうを
もらわないうちは死んでも
死にきれないからな。

사람 걱정시키고 하는 소리가 그따위냐! 그냥 가버릴까보다

붕괴되는 대지

블랙잭마저도~!

비공정으로 무사히 탈출한 일행. 그러나… 삼투신의 힘의 폭주로 인해 세계는 파괴되고, 셋쳐의 블랙잭 역시….

그날, 세계는 찢겨져버렸다…

파괴되는 대지

그 파괴는 대기권 밖에서도 보일 정도~

제 2 부 붕괴후의 세계

붉게변해버린 하늘, 바다위의 고독한 섬… 그리고 그곳에 사는 것은… 세리스?

시드 : 아 세리스…. 드디어 눈을 떴구나.

세리스 : 나… 어느정도 자고 있었어요?

시드 : 딱 1년이다. 이젠 살아나지 못할 줄 알았었다.

세리스 : 1년동안이나…. 시드가 저를 간호해주었나요?

시드 : 으응. 하지만, 나도 이젠 피곤하다…. 여긴 작은 무인도다. 세계가 갈라져버린 후, 나도 모르게 이 섬으로 흘러 들어오게 되었다.

세리스 : 갈라져버리다니… 꿈이 아니었군요. 모두들 어떻게 되었죠? 록크는?

시드 : 모르겠다. 섬 이외의 일에 대해서는 아무것도…. 세계는 이 섬을 제외하고 모두 사라져버렸는지도 모른다. 그날로부터 세계는 하루 하루 파멸에 가까워지고 있다. 나무와 풀, 동물도 점점 죽어가고 있고 살아남았던 섬의 사람들도 차례차례 희망을 잃고 북쪽의 절벽에서 투신자살해버리고 말았다.

세리스 : 모두들… 살아있지 않을지도….

시드 : 세리스, 너무 실망하지 말아라. 너는 나에게 있어 단 한 사람의 가족이다. 여기에서 함께 조용히 살아가자꾸나.

세리스 : 에에…. 그렇네요… 시드, 아니, 할아버지, 그렇게 불러도 좋아요?

시드 : 할아버지? 헤헤…부끄럽구만…. 갑자기 손녀딸이 생기다니…. 쿨럭, 쿨럭….

세리스 : 후후, 할아버지.

시드 : 하하하, 쿨럭, 쿨럭.

세리스 : 할아버지, 배고프죠?

시드 : 아아, 심일째 아무것도 먹지 못했다.

세리스 : 뭐 먹고싶죠?

시드 : …라고는 해도, 해안의 물고기 밖에는 먹을 것이 없구나.

세리스 : 제가 잡아올께요.

セリス「ふふ おじいちゃん。

이 부분에서 시드는 좌절했을지도 모른다

이제 세리스를 움직여 물고기를 잡아와야 한다. 남쪽의 해안에 가면 물고기들이 돌아다니는데, 가까이 가서 결정버튼을 누르면 물고기를 잡는다. 갖다주는 것을 반복하면 되긴 하지만 물고기를 갖다주어도 시드는 죽어버리는데…

세리스 : 거… 거짓말! 계속 함께 있자고 약속해놓고는… 할아버지 일어나세요! 농담이라고 말해주세요!

세리스는 많은 사람들이 희망을 잃고 자살했다고 하는 절벽 위로 올라간다….

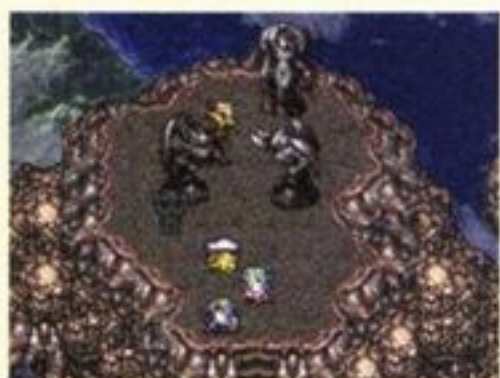
세리스 : 모두들 죽어버렸어. 록크도, 이젠 없어…. 세계는 이제 끝이야….

오페라의 그 곡이 흐르면서 감동적인, 그러나 어린이는 따라해서는 안될~그런 장면이 벌어진다

그러나 명도 질긴 세리스, 죽지 않고 해안가에 떠내려온다. 바닷가의 비둘기때문에 깨어난 세리스….

정해진 운명은 바꿀 수 없는 것~인가

세리스 : 후…. 네가 나를 지켜주었니? 아무런 희망도 없는 나를 도와주면…

그때 비둘기의 다리에 감긴 어떤 것을 발견한 세리스.

보호 오타쿠, 세리스

세리스 : *응? 이 반다나는…? 혹시…, 응? 너, 지금 어디에서 왔니? 네가 상처 입은 걸 치료해준 사람은 살아있니? 응? 대답해줘….*

비둘기는 날아가버리고….

세리스 : *그 사람은… 살아있나봐, 록크….*

이젠 시드가 있던 그 집으로 가보자. 시드의 편지를 발견할 수 있다.

바깥세상으로 나가거라.
동료들은 꼭 너를 기다리고
있을 것이다.
난로 뒤에 계단으로
내려가보거라.
그곳에 해답이 기다리고
있을테니까….
-할아버지로부터-

말 그대로 난로 뒤쪽의 통로로 가보자. 그곳에는 시드가 만든 뗏목이 있다.

'할아버지의 몫만큼 꼭 살아갈께에요~'

여기서 잠깐!!!

시드를 살리자!

감동적인 스토리로 억지로 이어가기 위해 스토리는 시드가 죽는 것으로 소개했으나, 물론 살리는 방법이 있다. 방법은 좋은 물고기를 잡아다주는 것. 맛있는 물고기는 일단 움직임이 빠른 물고기이다. 느린 물고기는 오히려 시드의 건강상태를 악화시킬 뿐. 일단 물고기를 잡았다면 아이템창에서 **たいせつなもの**를 선택하여 어떤 물고기를 잡았는지 확인해본다. 맛있는 물고기(うまいさかな)라면 시드의 체력이 32포인트 회복, 보통 물고기(ふつうのさかな)라면 16포인트 회복. 그 이외라면 오히려 시드의 체력을 깎아버린다. 물론 시드의 체력은 알 수가 없으며 처음에는 120포인트로 시작한다. 약 1초당 1포인트씩 체력이 깎이므로 2분안에 좋은 물고기를 잡아다주지 못하면 시드는 죽어버린다. 의외로 까다롭기 때문에 시간을 지체하면 안된다. 각각의 물고기가 등장할 확률은 1/2. 물고기의 세팅을 다시 하려면(즉, 다른 물고기가 나오게 하려면) 시드와 대화를 하면 된다. 자, 과연 당신은 시드를 살릴 수 있을 것인가? 참고로…. 시드를 살려도 특별한 일은 없다.

세리스, 출교…

이제 드디어 희망을 찾아 여행을 떠난 세리스. 그녀가 도착하게되는 곳은 예전의 제국수도 밑의 도시, 알부르그이다. 마을 사람들의 이야기를 들어보면 현재 케프카는 삼투신의 힘을 가지고 가레키의 탑에 살고 있다고 한다. 그리고 어떤 노인은 세리스를 보고 그녀의 눈의 광채가 예전에 마을에 들렀던 어떤 몽크와 닮았다고 하는데…. 또한, 세계가 붕괴되면서 이곳저곳에 봉인되어있던 괴물들이 풀려났다고 한다. 어쨌든, 마을에서 장비를 점검하고 다음 마을로 동료들을 찾아가도록 하자.
혼자서 가는 길은 쓸쓸하다. 게다가 세리스를 괴롭히는 괴물들은 강하다. 혼자서 싸우기엔 벅차기 때문에 마법 텔레포 등을 이용하여 위급할 때 도망가는 것도 좋은 방법이다.

매슈를 찾다

알부르그를 떠나 케프카의 탑을 구경하고 쭈욱 북쪽으로 가다보면, 쯔엔의 마을에 도착한다. 과거에는 물속에 있던 뱀의 길이 수면위로 떠올랐다는 이야기도 들으면서 마을을 돌아다니면 갑자기 사건이 벌어진다. 재빨리 달려가보면 어떤 집이 무너지려 하는데 그 집을 매슈가 떠받들고 있다. 매슈는 집안에 어린아이가 있다며 빨리 구해가지고 나오라하는데…

힘도 좋다

무너지는 집

입수 아이템 : 힐 롯드, 에텔, 홀리 롯드, 하이퍼 리스트, 마석의 조각, 블러드 소드

주어진 시간은 6분. 그 안에 집안을 뒤져 어린아이를 찾아내야 한다. 안에서 적들이 공격해오는데 석화공격을 당하면 단번에 게임이 끝나버리므로 주의! 석화를 막는 액세서리를 장착하고 들어가도록 하자. 유용한 아이템도 많으므로 모두 얻으려면 상당히 시간이 오래 걸린다. 그러므로 무용한 전투는 그만두고 텔레포 마법으로 도망치는 것이 좋겠다. 참고로 어린아이는 지하층의 북쪽 벽난로 부분에 있다.

아이를 구출해 무사히 탈출하는 세리스. 버티고 있던 매슈가 빠져나오자 집은 곧 무너져내린다. 이제 매슈가 동료가 되고…. 어디 있을지 모를 다음 동료들을 찾아서 이제 세리스는 매슈와 함께 길을 떠난다….

티나, 모브리스의 마을

이 다리를 건너면 뱀의 길로 들어서게 된다

쯔엔의 마을 오른쪽에는 마을사람들에게 이야기를 들었듯이, 뱀의 길이 지면위로 솟아올라와있다. 그 길 오른쪽 끝으로 한번 가보자. 가는 도중 나오는 적들은 매슈의 필살기 「진공파」로 한번에 쓸어버릴 수 있다. 뱀의 길 끝에는 모브리스 마을이 있다. 하지만 마을은 모두 파괴되어 더 이상 아무도 살 것 같지 않아 보인다. 하지만 어떤 꼬마가 나타나므로 한번 쫓아가보자. 집안으로 들어가보면 지하로 들어가는 계단이 있다. 그리고…작은 문이…. 그 문안에는 여러 아이들이 살고 있는 작은 동굴이 있었다. 그리고 안에서 나온 것은 놀랍게도 티나였다. 티나는 같이 가자고 하자 망설인다.

티나 : *나…. 싸울 힘이 없어져버렸어요. 세계가 갈라져버린 그 날, 이 마을의 어른들은 케프카의 심판의 빛으로부터 아이들을 보호하다가 모두 죽어버렸어요. 여기는 아이들만의 마을… 그리고, 이곳에 도착한 나를 아이들이 필요로 하고 있어요.*
딘 : *티나를 놔줘!*
카타리나 : *딘…(일행에게) 미안해요. 하지만 티나가 가버리면 우리들은 정신적 지주를 잃어버려요….*
티나 : *저 아이들에게 왜 내가 필요한지는 모르겠어요…. 내가 저 아이들을 지켜줘야만 한다는 그런 이유도 아닌데…. 하지만 뭔가 이상한 기분이에요. 그래서…. 이 감정이 나에게 싹틀때, 싸울 힘이 사라져버렸어요…. 뭔가 알 수 있을 거 같은 기분이 들어요. 확실히는 말하지 못하겠지만…. 하지만 그 대답을 찾으려고 하면 할수록, 내 안에서 싸울 힘이 사라져가요….*

그때 갑자기, 훈바바라는 괴물이 나타났다고 한다. 티나는 마을은 자신이 지키겠다고 나가지만….

PlayStation

결과는 다음과 같다

BOSS 훈바바

LV	31
HP	28000
MP	10000
속성	전격
약점	독
훔치기	-
아이템	-

쓰러진 티나를 대신하여 전투를 벌이는 세리스와 매슈. 하지만 이것은 전초전일 뿐이다. 어느정도 데미지를 입히면 훈바바는 퇴각하는데, 그 전까지 훈바바의 전격 공격은 마봉검으로 막고 매슈로 공격을 하도록 하자. 또는 바이오 등의 마법 공격도 효과적이다. 가끔 사용하는 침천본이 무섭다면 체력이 천 이하로 떨어지지 않도록 주의하자.

싸움에 지고는 더 좌절에 빠져버린 티나. 자신에게 좀 더 시간을 달라고 하는데…. 이 시점에서는 동료로 하지 못하니 마석을 얻은 것으로 만족하고 길을 떠나자. 나가는 도중 어떤 꼬마아이가 훈바바가 흘렸다고 하며 마석 「펜릴」을 준다.
모브리스 마을을 떠나 왔던 길을 반대로 가다보면 이상한 탑이 보인다. 그러나 아무래도 들어가지는 못할것 같고…. 북동쪽으로 향하면 예전의 니케아 항구로 갈 수 있다.

이곳이 바로, 광신도의 탑…

도적 두목 에드가, 아니 제프

니케아로 가서 항구 근처의 술집으로 가면, 도적단을 만날 수 있다. 그들의 보스를 제프라는 사내라는데…. 술집 여자가 하는 말을 들어보면 잘생기고 말솜씨도 좋다는데…? 그리고는 도적단은 피가로로 가는 배로 가버린다. 그리고 마을을 좀 더 돌아다니다보면… 에드가와 무척 닮은 남자를 만난다. 그는 자신은 태어날때부터 제프라는 이름을 갖고 있다는데, 아무래도 '레이디' 라는 말을 쓰는 걸 보면 에드가스럽다. 레이디에게 상냥하게 대해주는 것은 기본적인 센스라고 하면서 능청을 떠는 제프. 황급히 피가로로 행 배로 가는 제프. 세리스와 매슈는 그 배에 숨어탄다.

너무 에드가스러운 제프

피가로성 탈환

사우스피가로 마을에 도착한 도적단과 제프, 그리고 밀항한 세리스 일행. 도적단은 일단 여관에 묵는 모양이다. 제프를 찾아가보자. 제프는 또 다시 자신은 에드가가 아니라고 하면서 자리를 뜨는데…. 일단 마을을 조금 돌아보다가 가도록 하자. 던컨의 아내는 던컨이 살아서 나르셰 근처에 있다고 한다.
이젠 장비를 손보고 예전의 사우스피가로 동굴로 가도록 하자. 그곳에는 어디선가 봤던 적있는 얼굴이 있다.

지크프리드 : *여기는 위험해. 이몸이 먼저 가서 몬스터들을 남기지 않고 처리해 버리지. 기다려.*

기다리라는데 뭘 기다리나. 그냥 가자. 이곳의 보물상자들은 예전에 얻었던 그대로, 다시 채워져있지 않으니 더 볼 필요도 없다. 쭉 진행해서 예전에 회복의 샘이 있던 곳으로 가자. 그곳에선 도적단이 거북이를 이용해서 샘 건너편의 동굴로 들어가는 것을 볼 수 있다. 거북이를 딛고 반대편의 동굴로 가버린 도적단의 뒤를 따라가도록 하자.

동굴 입구

건너편의 동굴을 진행하면 많은 보물상자가 등장하지만, 아무것도 얻을 수 있는 것은 없다. 도적단이 쓸고간 것인지…. 지크프리드가 쓸고 간 것인지—.

이곳에 잘 보이지 않는 출구가 있다

피가로성 지하

입수 아이템 : 에델 터보, 엑스포션, 그래비티 롯드, 크리스탈 헬멧, 로얄 크라운

일행이 도착하게 된 곳은 예전의 피가로 성의 지하. 그곳에는 제프가 쓰러져있는 경비병을 돌보고 있다. 아무래도 에드가가 확실한 것 같다. 어쨌든 제프, 아니 에드가를 쫓아가보도록 하자. 지하에 있는 피가로 성은 바깥으로 나갈 수 없게 되어있으므로 현재 유일하게 갈 수 있는 동력실쪽으로 가보자. 이곳의 적들은 혼란 공격을 잘 걸어오기 때문에 컨퓨를 막을 수 있는 안식의 반지(やすらぎのゆびわ)를 장착해두는 것이 속편하다.

이제 이곳으로 가면 엔진실이다

피가로의 엔진은 이상한 촉수가 휘감고 있다. 제프는 부하들에게 자신이 막고 있을 동안 먼저 가라고 하는데, 촉수가 공격해오자 제프는 세리스 일행에게 도움을 요청한다. 역시 그는 에드가였다.

BOSS 촉수(좌상)

LV	34
HP	4000
MP	500
속성	물, 땅
약점	-
훔치기	-
아이템	-

바리어 체인지를 이용해서 수시로 속성을 바꾸는 적. 그러므로 마법공격은 되도록 하지 말고, 플레임텅이나 썬더 블레이드, 아이스 브랜드 등의 속성을 지닌 검들도 빼두도록 하자. 강력한 물리공격이 없다면 라이브라로 속성을 수시로 조사해서 공격할 수도 있지만, 언제 속성이 바뀔지 모르므로 별로 권장할만한 방법은 아니다.

촉수(우상)

LV	33
HP	5000
MP	600
속성	물, 전격
약점	-
훔치기	-
아이템	-

촉수(좌하)

LV	32
HP	6000
MP	700
속성	물, 얼음
약점	불
훔치기	-
아이템	-

촉수(우하)

LV	31
HP	7000
MP	800
속성	불
약점	물, 얼음
훔치기	-
아이템	-

각각의 속성과 약점이 제각기이기 때문에 상당히 골아프다. 일단 속성에 관계없는 에드가의 기계공격으로 공격하고, 매슈의 진공파로 전체공격을 하자. 세리스는 주의를 기울여 속성에 맞는 공격을 하도록 하자. 주의할 점은 포획(ほかく)공격인데, 이것은 아군 하나를 잡아 에너지를 빨아들이는 것이다. 이때 공격을 하면 포획했던 아군을 풀어주지만, 잘못하면 아군에게도 피해가 갈 수 있으므로 주의하도록 하자(커서로 아군을 가르키고 있는건 아닌지 잘 확인한 후 공격하자). 꽤 어려우므로 회복에 신경을 쓰면서 차근차근 처치하도록 하자.

에드가는 자신의 성에서 도망나왔다고 하는 도적들에게 사막속에서 고장났다고 하는 피가로 성으로 들어가는 길을 알기위해 도적단의 보스 행세를 한 것이었다. 이제 다시 동료가 된 에드가.

도적들이 지나간 보물창고에는 이미 아무것도 볼 수가 없다. 하지만 중앙에 있는 동상에서는 소울세이버를 얻을 수 있으니 잊지 말도록. 이제 피가로 성을 움직여 코링겐으로 가자.

셋처를 찾아서

피가로 성이 다다른 곳은 코링겐 마을 근처. 마을 사람들의 이야기를 듣다보면…

마을 여자 : *멋진 수염을 가진 아저씨가 이 마을에 왔었어요. 「시오」라고 말하는 것이 정말 차밍했죠! 마란다에 간다고 하던데…*

이 여자 취향이 도대체 어떻게 된거지…

이상한 취향의 여자는 뒤로하고, 코링겐의 술집으로 가면 심각한 표정(보이기나 하나)의 셋처를 발견할 수 있다.

세리스 : *셋쳐!*
셋쳐 : *살아있었나.*
세리스 : *함께 가자. 케프카를 타도하러!*
셋쳐 : *후우…. 더이상 나에겐 아무일도 할 기력이 없다.*
세리스 : *무슨 소리야.*
셋쳐 : *원래 나는 갬블의 세계…. 사람의 마음에 여유가 있는 평화로운 세계에서 살아가는 남자…. 그런 나에게, 이런 세계는 너무 가혹해. 게다가 날개도 잃어버렸다….*
세리스 : *세계가 붕괴되기 전에 당신은 우리들과 함께 필사적으로 싸웠잖아? 그런 가혹한 싸움에….*
셋쳐 : *하지만 이젠 나는… 꿈이 없어져버렸다.*
세리스 : *이런 세계이니만큼 또 한번, 꿈을 쫓아봐야 하잖아? 세계를 되찾는 꿈을…!*
셋쳐 : *후후… 당신이 말한대로다. 함께 해주겠나? 나의 꿈에….*
셋쳐 : *고마워. 가자. 다릴의 묘에….*
셋쳐 : *…되돌려보자… 또 하나의 꿈을!*

코링겐을 나와 코링겐 왼쪽에 있는 다릴의 묘로 찾아가자. 이곳은 셋쳐의 친구이자 연인이자 라이벌이었던 다릴이 잠든 곳이다. 다릴의 묘에는 각종 언데드 몬스터가 등장한다. 역시 언데드인만큼 레이즈 한번에 죽고, 케알 계열에 데미지를 입으며, 성수나 피닉스의 꼬리로 적을 한번에 죽일 수 있다. 또한 대부분 불계열에 약하다는 것도 특징. 단, 좀비로 만드는 공격을 자주 해오므로, 좀비 상태를 막는 아뮬렛 같은 액세서리를 전원 장비하는 것도 좋다.

다릴의 묘

입수 아이템 : 겐지의 투구, 크리스탈 메일, 프린세스 드레스, 그로우에그, 팬이터, 드래곤 크로우

던전을 조사하다보면 이상한 말 4개가 써있는 석판을 볼 수 있는데, 각각 써있는 말은 'かに', 'すら', 'よや', 'とも'이다. 이것은 들어오자마자 왼쪽에 있는 방에 가서 말을 순서대로 나열하면 된다. 순서는 'ともよ やすらかに(친구여 편안히)'이다. 이것은 경험치를 2배로 입수할수 있게 해주는 액세서리 '그로우에그'가 있는 장소의 힌트를 주는 것이다. 위치는 사진 참조.

이곳의 스위치 먼저 작동시키고

다음은 이곳

거북이를 타고 건넌 후

또 거북이 학대(아까 물이 없던 곳에 물이 차있다)

프린세스 드레스를 얻은 방 오른쪽에…

숨은 통로로 가면 그로우 에그 입수

세이브 포인트 근처에 있는 보물상자를 열면 중간보스급인 프레젠터와 싸우게 된다. 첫번째 보스 유밀과 비슷하게 생긴만큼, 마찬가지로 본체를 반격을 받기 때문에 좋지 않다. 처치하면 매슈 전용 손톱 드래곤크로우를 얻을 수 있다.

이제 세이브를 하고 진행하면 다릴의 관을 찾을 수 있는데, 그때 보스 듀라한이 습격해온다.

BOSS 듀라한

항목	값
LV	37
HP	23450
MP	1721
속성	얼음
약점	화염
훔치기	-
아이템	-

약점이 화염이므로 파이라 등의 공격을 하면 효과적이다. 듀라한은 속성이 얼음이므로 얼음 공격을 주로 해오는데, 공격 중 '노잔크로스(ノーザンクロス)'는 아군 전원을 얼어붙게 만든다. 자연회복이 되긴 하지만, 이것을 풀려면 약한 화염계 공격(화이어등)을 해주면 얼음이 녹아버린다. 가끔 '레벨?홀리'를 쓰는때도 있는데, 소지한 돈을 확인하여 레벨이 맨 마지막자리의 숫자의 배수가 아닌지 확인하고 전투를 해야 할 것이다(만일 1이면… 전원 레벨?홀리에 걸릴수도 있다).

다릴의 묘를 걸어내려가는 일행. 셋쳐는 옛날 다릴과의 추억을 이야기해준다….

셋쳐 : *여러가지 일들이 생각나는군*

다릴 : *이번의 테스트 비행은 위험할지도 몰라.*
셋쳐 : *배의 한계까지 도전하는것 따위는 쓸데없어!*

셋쳐 : *발 밑 조심해.*

다릴 : *나에게 혹시 무슨 일이 있거든 팔콘을 부탁해.*
셋쳐 : *바보같은 소리 말아! 팔콘을 받게 되는 것은 스피드로 너에게 이겼을때다! 그때까지는 내 앞에서 도망칠 수 없어.*
다릴 : *훗, 맘대로 해!*

스피드 경쟁을 벌이는 셋쳐와 다릴…

셋쳐 : *역시 하늘은 최고군!*
다릴 : *언제까지 뒤에 있을 생각이야? 분하거든 내 앞에 나와봐.*
다릴 : *그렇게도 내 뒷모습이 매력적이야?*
셋쳐 : *역시.*

PlayStation

다릴 : 지금부터가 진짜야. 기록을 갈아치워보겠어. 구름을 뚫고 세계에서 가장 가깝게 별하늘을 보는 여자가 되겠어!

셋처 : 일몰까지 바꿔버려! 언제나의 그 동산에서 만나자고.

그러나… 다릴은 오지 않고…

셋처 : 먼 곳의 땅에서 파괴된 팰콘을 발견하게 된 것은 그로부터 1년후였다….

셋처 : 나는 팰콘을 조용한 대지의 밑에 잠재웠다….

에드가 : 이것이 팰콘?

셋처 : 날개를 잃으면 세계에서 가장 빠른 남자가 되지 못하기 때문이다. 또 꿈을 보여주겠어! 팰콘이여.

바다를 뚫고 떠오르는 팰콘… 뭔가 가슴에 남지 않는가?

에드가 : 이번엔 우리들의 꿈을.

세리스 : 가레키의 탑에 케프카를 쓰러뜨리기 위해 가요.

에드가 : 이 팰콘으로 탑의 상공까지 가서, 착지하면 안에 들어갈 수 있을 거야.

셋처 : 아아. 그리고 우리들의 동료들을 찾자고.

에드가 : 그래. 우리들에게도 아직 꿈이 있어. 아니, 꿈을 만들어낼수 있어!

에드가의 말 그대로, 탑 위에 가서 착륙을 하면 들어갈 수 있다. 이대로 엔딩을 볼 수 있다면 좋겠지만, 아직은 역부족. 일단 다른 여러 동료들을 찾으러 가자.

낯선 마란다에서 카이엔을 느꼈다

비공정을 지나가는 어떤 비둘기를 보고 세리스는 비둘기가 가는 곳에 동료가 있을 것 같다고 한다. 비둘기가 있는 곳을 쫓아가게 된 곳은 마란다 마을. 역시 이곳에도 'ござる'란 말투를 쓰는 멋진 수염을 가진 챠밍한 남자가 왔던 모양이다. 또 이곳에선 예전에 모브리스 마을의 마란다 병사의 애인이었던 로라란 여자를 만날 수 있는데(마을 북동쪽의 집), 그 병사는 모브리스가 파괴될때 이미 죽었음에도 불구하고 계속 그 남자에게서 조화가 온다고 한다. 역시 누군가가(아마도 멋진 수염의 챠밍한 남자) 대신 편지를 보내는 듯 하다. 역시 편지도 카모씨 아들 모이엔 씨의 말투로 써 있다. 그런데 로라가 전서구에 편지를 대신 보내달라는 부탁을 한다. 집을 나와서 옆에 있는 비둘기에게 말을(…) 걸면, 비둘기가 어디로 날아가는지 알 수 있다. 그곳은… 조조 마을이었다.

조조산으로

조조 마을로 카이엔을 찾으러 간 일행. 그런데 카이엔은 어디에…? 예전에 회전톱을 얻었던 문 앞에 가면 조조 마을에서 유일하게 정직한 사람이 있다. 그에게 말을 걸면 1000길에 열쇠를 얻는데, 이것을 이용해서 조조산으로 갈 수 있다. 장소는 마을에 들어가자마자 첫번째 건물의 맨 위층.

여기다

조조산

입수 아이템 : 금 머리장식, 레드캡, 아이스실드, 이지스의 방패, 뇌신의 방패

조조산은 그다지 복잡하지 않은 구조를 갖고 있으며 유용한 아이템도 많이 있다. 특히 이지스의 방패(イージスのたて)는 게임 종반까지 쓰게 되는 마법회피율이 극도로 우수한 방패. 최강장비로는 잘 장비되지 않으니 신경써서 장비해주도록 하자. 또한 이곳에는 8용중에 하나인 스톰 드래곤을 만날 수 있다.

여기 있는 스위치를 누르면 스톰 드래곤이 등장한다. 그 전에 세이브는 필수!

BOSS

스톰 드래곤

LV	74
HP	42000
MP	1250
속성	바람
약점	전격
훔치기	-
아이템	포스 아머

가장 최초로 만날 수 있는 8용 중 하나(물론 나중에 싸울수도 있다). 8용의 강함을 보여주듯, 무척 강하다. 주로 바람 속성의 공격을 하며, 절대적인 위력을 자랑하는 '윙(ウィング)' 공격도 무섭다. 전격에 약하므로 마법캐릭터는 썬더라 중심, 나머지 캐릭터들은 물리공격을 주로 하자. 윙 공격은 소환수 골렘으로 처리하고, 전체회복에 신경쓰면 장기전이 되긴 하지만 저레벨에서 이기는 것도 불가능하진 않다. 이 던전에서 얻을 수 있는 뇌신의 방패(らいじんのたて)를 장비하면 스톰 드래곤의 속성공격을 무효화시킬 수 있다. 그리고, 대선풍(だいせんぷう)공격은 아군의 체력을 1/16으로 줘는 공격. 한번 당하면 회복에 최선을 다하도록 하자.

스톰 드래곤을 이기고(이기기 어려우면 그냥 지나쳐도 상관없다) 진행하면 카이엔이 숨어있는 방을 발견할 수 있다. 그의 책상위에는 로라에게 보내는 편지가 있는데….

온통 꽃으로 치장된 카이엔의 방

바깥으로 나가면 카이엔이 폼잡고 서 있다.

파멸직전의 세계…
하지만 밤을 밝히는 빛은 변하지 않는다
사람의 마음도 결코 변하지 않는다

일행 : 카이엔!

카이엔 : 모두 무사했소!

로라에게
지금까지 거짓말 편지를 썼던 나를 용서해주었으면 좋겠소. 더이상 진실로부터 눈을 돌리는 것은 그만두어야겠다는 생각에 지금, 펜을 들고 있소. 모브리스의 그 젊은이는 지금 이 세상에 없소. 나는 대신 편지를 써주고 있었소. 미안하오.
지나가버린 일에 얽매여 미래의 시간을 쓸모없이 지내기 쉽소. 하지만, 그것은 아무것도 낳는 것이 없소. 앞으로 전진할 수가 없는 것이오.
한번 더, 앞을 볼 것을 생각해주었으면 하오.
사랑한다고 하는 것을 생각해 주었으면 하오.
-카이엔으로부터-

일행 : 카이엔….

카이엔 : 나도 갈 것이오! 세계를 이대로 놔둘수 없기 때문이오! 하지만 여긴 어떻게? 서, 설마 내가 쓴 편지를 읽었소?!

후닥닥 뛰어들어가 편지와 꽃을 숨기는 카이엔…. 하지만…다봤는걸

카이엔 : 이건… 아니… 그게… 잠깐 해본 취미의 하나일 뿐이오….

일행 : 카이엔, 이 조화, 정말 잘 만들었군요.

카이엔 : 으음!! 당신들!!!

카이엔 : 진짜요?

카이엔 : 언젠가 편지를 기다리고 있던

소녀가 신경쓰여 마란다에 가봤소. 소녀는 답장이 오지 않을 걸 알면서도 그래도 매일 편지를 쓰고 있었소. 나는, 보기에 딱해서…

카이엔 : *편지를 쓰면서, 나도 그 소녀와 같은 일을 하고 있다는 생각이 들었소. 정말로, 앞을 보지 못하고, 더이상 눈을 딴데로 돌리지않고, 그리고, 앞으로…. 마란다에서 가우님을 만난 적이 있소. '케프카를 쓰러뜨리려면 강해져야해' 라고 말하고 어딘가로… 아마도 가우님은 야수원으로 향한 것 같소.*

이제 다시 카이엔이 동료가 되었다. 그런데 카이엔 방의 상자는 어떻게 여는가? 라고 궁금해하는 분을 위해…. 카이엔이 서있던 절벽 왼쪽에 보면 빛나는 상자의 열쇠를 얻을 수 있다. 그 안에는... 「누구라도 알 수 있는 기계」, 「만화로 보는 기계」, 「이걸로 기계치를 고칠 수 있다!」, 「기계의 모든 것을 아는 책」, 그리고…「쪼끔 야한 책」이 들어있다.

야수원에서 가우를 동료로

카이엔의 정보에 따라 야수원에 가보자. 야수원은 뱀의 길 북쪽에 있다. 가우를 동료로 하려면 예전과 마찬가지로 동료를 3명으로 한 후, 야수원에서 전투를 벌이면 된다.

예상과 마찬가지로 또 등장한 가우

야수원의 동굴

입수 아이템 : 분노의 링, 타이거 팡, 일격의 칼날

이 상자를 열면…

데스 페널티 등장. 이기면 매슈의 무기 타이거팡을 얻는다

야수원에는 예전에는 못보던 동굴이 하나 있다. 이곳에 들어가보자. 들어가면, 섀도우의 개 인터셉터를 오랜만에 볼 수 있는데…. 따라가보자.

동굴 끝 부분에는 섀도우가 상처를 입고 쓰러져있다. 섀도우에게 상처를 입힌 것은… 바로 킹 베히모스였다.

BOSS — 킹 베히모스

LV	43
HP	19000
MP	1600
속성	없음
약점	불, 독
훔치기	무라사메
아이템	배리언트 나이프, 명세의 베일

BOSS — 킹 베히모스(언데드)

LV	49
HP	19000
MP	9999
속성	독
약점	불, 성
훔치기	없음
아이템	베히모슈즈

두번에 걸쳐 싸우게 되는 킹 베이모스. 강력한 물리공격과 함께 마법공격을 퍼붓는다. 하지만 화염계 마법에 극히 약하므로 몇번의 파이라, 파이가면 그냥 저 세상으로 가 있을 것이다. 이기고 나면 뒤쪽에서 부활해서 다시 공격해오는데, 이때 역시 화염에 약하며, 언데드이므로 간단하게 레이즈나 성수, 피닉스의 꼬리로 처치할수도 있다.
문제점은, 록크가 원래는 두 자루 얻을 수 있는 배리언트 나이프를 여기서 떨어뜨리느냐 마느냐인데, 만일 배리언트 나이프를 못 얻었다면 재도전해서 얻을 때까지 해보자. 배리언트 나이프 이도류의 위력은 게임 중 어떤 기술보다도 강하기 때문.

상처입은 섀도우를 사마사 마을로 데려다준 후, 일행은 상처입은 섀도우를 뒤로 하고 다시 길을 떠난다. 이곳에서 섀도우의 회상을 통해 리름이 그의 딸이라는 것을 알 수 있다.

이후에 다시 사마사의 마을로 가보면, 섀도우가 없어졌다. 그를 얻으려면 코링겐 북쪽의 콜로세움으로 가서 일격의 칼날(いちげきのやいば)를 걸고 싸워 이기면 된다.

너 여기서 뭐해나?

데스게이즈의 비밀

비공정을 타고 날아다니다보면, 훈바바, 8용과 함께 봉인에서 풀렸다는 몬스터, 데스게이즈를 만날 경우가 있다. 보통 가레키의 탑을 기점으로 상-하로 계속 움직이고 있으면 쉽게 만날 수 있다.

BOSS — 데스게이즈

LV	66
HP	55555
MP	38000
속성	없음, 독
약점	불, 성
훔치기	-
아이템	-

일단 가장 중요한 점은, 데스게이즈가 레벨 5 데스를 쓴다는 점이다. 아군 전원이 5의 배수의 레벨이라면 단번에 사망해버릴 수 있으므로 만일 그런 상태라면 텔레포를 써서 도망가버리자. 데스게이즈는 에어로가, 데스 등도 사용하므로 상당히 강력하지만, 어느정도 싸우다가 도망가버린다. 그러나 데미지는 누적되므로 계속 만나서 싸우다보면 이길 수 있다. 주의할 점은 배니시-데스 등으로 죽이게 되면 죽은 후에 떨어뜨리는 마석 '바하무트'를 얻지 못할 수 있다는 것이다.

모브리스에 다시 가서 티나를 동료로
모브리스에 남아있던 티나가 생각이 난다. 한번 그쪽으로 가보자. 가면 카타리나가 딘의 애아기를 뱄다고 한다. 그런데 카타리나는 어디론가 사라졌다고 하는데… 과연 어디로 갔을까?
바로 옆집에 가면 딘이 걱정하고 있다. 그는 카타리나에게 자신의 아기가 생긴 것에 대해 왠지 모르게 고민하고 있다. 그 집의 책장 뒤에 비밀통로가 있다. 그곳으로 들어가면 카타리나와 티나를 만날 수 있다. 카타리나는 딘이 자신에게 차갑게 대하는 것 같다고 해서 실망하고 있었으나, 딘의 사과로 곧 두 사람 사이는 풀린다. 그런데, 훈바바가 다시 쳐들어온다.

이 뒤로 들어가면 된다

BOSS — 훈바바

LV	31
HP	26000
MP	10000
속성	전격
약점	독
훔치기	-
아이템	-

공략방법은 전과 똑같지만, 이번엔 일정 데미지를 입으면 훈바바 브레스로 아군을 몇명 날려버린다. 그러면 티나가 대신 참가하여 전투를 벌이게 된다. 티나는 트랜스 상태로 전투를 시작하는데, 트랜스 상태에서는 모든 능력치가 대폭 늘어난다. 훈바바에게 트랜스 상태에서 바이오 공격을 몇번 해주면 버티나지 못할 것이다.

전투를 마치고 돌아오는 환수 상태의 티나를 아이들은 모두 무서워한다. 그러나, 한 여자아이가 티나를 알아보고, 티나는 사랑하는 사람들을 지키기 위해 싸울 것을 결심한다.

마마는 모두의 미래를 지키기 위해서 갈께. 그리고, 꼭 돌아올께!

지돌 마을의 유령의 집

조조 아래에 있는 지돌마을에서 가장 큰 부자인 아우저의 저택. 이곳은 웬지 유령집과 같아보인다. 집안에 불이 꺼져있는 가운데 들어가자마자 있는 책상을 조사하면 아우저의 일기를 볼 수 있다.
그림이 장식되어있는 2층으로 가려하면, 어디선가 들려오는 오지말라는 소리와 함께 계단에서 미끄러져 내린다. 이곳은 간단하게 계단 옆에 있는

PlayStation

램프를 켜고 올라가면 된다. 올라가서 맨 아래 왼쪽의 그림을 조사하면 전투 후에 문이 생기는데 이곳으로 들어가면 저택의 지하로 갈 수 있다. 아참, 이곳에 들어가기 전, 위쪽의 황제의 초상화를 두번 조사하면 「황제의 편지」를 입수하는데, 편지의 내용은 「보물은 산이 벌모양으로 늘어선 곳에 숨어있다」이다.

이 램프를 조사하면 불이 켜진다

전투 후

이렇게 문이 생긴다

아우저의 저택

입수 아이템 : 모그리 슈츠, 사자의 반지, 2000길, 하이 포션, 에텔 터보, 만능약

이곳은 꽤 복잡한 구조로 이루어져있는 듯 하나, 약간만 돌아다니면 어렵지는 않다. 그림을 조사하면 그림으로 빨려들어가서 전투를 하는 등, 꽤 괴기스러운 분위기를 내려 노력했으나…. 이곳의 적들은 인간형 적을 제외하고는 불에 약점을 갖고 있다(인간형 적은 독이 약점이다). 어쨌든, 던전을 헤쳐나가는 법은 그림으로 설명하겠다.

「ししゃのゆびわ」を手に入れた！

이 부분쯤을 조사하면 사자의 반지를 얻을 수 있다

이 세개의 문중 맨 왼쪽으로 가야한다

떠있는 보물상자앞에 가면 전투 후 아이템을 입수한다

방 가운데의 갑옷 그림을 조사하면 라니카미제와 전투. 적보면 불에 잘탈것 같이 생겼다

판데도 아닌 꼭 이곳으로 가야 한다. 물론 세이브는 하고

지하층 제일 깊은 곳으로 가면 그림을 그리고 있는 리름과 함께, 아우저를 만날 수 있다. 아우저는 자신이 가장 소중하게 여기는 여신의 그림에 마물이 깃들어있다며 도와달라고 한다.

BOSS 샤달누크

LV	41
HP	30000
MP	7600
속성	전격
약점	불, 성
훔치기	-
아이템	-

여신의 모습일때는 공격하면 상태이상을 일으키는 특수 공격을 해온다. 대신 공격하지 않으면 먼저 공격하는 일은 없으므로 악령의 모습일 때 착실하게 공격하자. 그림이므로 역시 화염계 마법이 잘 통한다. 주의할점은 미리 미리 공격을 입력해 놓는 바람에 여신으로 모습이 바뀌자 마자 공격하게 되는 것. 천천히 여유를 가지고 싸우면 그리 강한 상대는 아닐 것이다. 악령일때 주 공격패턴은 전격계이므로 뇌신의 방패를 장비하면 전혀 피해를 안 입을 수도 있다.

리름 : *어-이! 마물은 퇴치했으니까 안심해요!*

아우저 : *덕분에 살았군…. 어쨌든, 목숨보다 소중한 그림이니까 말이다.*

리름 : *헤-에, 목숨보다 소중했구나.*

일행 : *그런데…. 어떻게 해서 저 그림에 마물이?*

아우저 : *경매장에서 사왔던 돌을 보고 있으니까, 갑자기 라크슈미의 그림이 갖고 싶어졌다네. 그때부터 여러 화가를 불러서 그림을 그리게 했지만 딱 마음에 들지 않았지. 그때, 거리에서 리름의 소문을 들었어. 즉시 이곳에 데려와서 라크슈미의 그림을 그려달라고 했다. …그런데, 그리고 있던 도중에 그림에 마물이 깃들어 버렸다네. 필경…. 그 돌의 마성이 불러들인 것이겠지.*

일행 : *그 돌은 어디에…?*

아우저 : *그 돌 말인가? 저기 책장에 있다네….*

일행은 책장을 조사하고, 마석 「라크슈미」를 얻는다. 그리고 리름을 다시 동료로 맞아들인다.

광신도의 탑

예전에 모브리스를 지나 니케아로 가는 동안 있었던 이상한 탑. 그곳은 광신도의 탑이란 곳으로 케프카의 신봉자들이 만든 탑이다. 이곳에 리름을 동료로 해서 가보자. 예전엔 들어갈 수 없었으나 비공정이 있으니 탑 앞에 착륙해서 들어갈 수 있다. 광신도의 탑 앞에는 스트라고스가 정신을 잃고 신도들과 함께 탑 앞을 배회하고 있는데…. 아무래도 리름을 잃은 충격 때문인 듯.

리름 : *이런! 엉터리 할아범! 똑바로 못해!*

스트라고스 : *리름! 리름이구나! 살아있었느냐!*

리름 : *바보네, 할부지, 힘내요.*

스트라고스 : *오오…. 나는 꼭….*

리름 : *할부지보다 빨리 갈리가 없잖아요! 이 늙은이! 후후.*

스트라고스 : *변함없이 입버릇이 나쁘구나. …그래도 기쁘다.*

리름 : *또 함께 가자구요! 모두와 함께!*

스트로스 : *우오-! 힘이 난다! 좋아! 나도 힘내쥐!*

이제 광신도의 탑에 올라 가보도록 하자. 주의할 점은 광신도의 탑에서는 어쩐 일인지 공격 커맨드나 특수커맨드가 먹히지 않는다는 것이다(아예 선택할 수가 없다). 그러므로 마법 공격이 강력한 (마력이 높은) 세리스, 티나, 스트라고스, 리름이 멤버가 되면 좋다. 하지만 이곳은 마지막 보스인 매직마스터때문에 마석 「피닉스」로 리레이즈를 익힌 후에 와야 한다.

리레이즈가 없어도 이기는 방법이 있긴 하지만….

광신도의 탑

입수 아이템 : 세이프티 비트, 겐지의 방패, 카게누이, 포스 아머, 에어앵커, 소울 오브 사마사

이곳의 적들은 모두 마법을 쓰는 적뿐이다. 그러므로 리플레크 링(リフレクリング)을 전원 장비하고 오는 것을 권한다. 또한, 이어링이나 금 머리장식 등, 마법 사용에 도움을 주는 액세서리를 전원 장착하자. 또 이곳의 적들은 경험치를 주지 않기 때문에 마법 경험치를 모으기에 매우 적합하다(마법을 배우다가 레벨업을 해서 쓸모없는 능력치가 올라가는 것을 막을 수 있기 때문이다). 마법 마스터를 노린다면 이곳에서 노가다를 하는 것도 권할만 하다. 일단 환수 「바하무트」를 소환하면 낮은 층의 적들은 일거에 몰살시킬 수 있다. 적중에 마법레벨 70(まほうレベル70)은 언제나 리플레크가 걸려있으므로, 이를 처치할때는 꼭 리플레크가 걸려있는 아군에게 마법을 걸어 튕겨서 공격하는 방식을 취하도록 하자(이를 델타어택이라고 하자). 문제가 되는 것은 전원 리플레크 링을 장비하고 있다면 회복하기가 힘들다는 것인데, 이것은 적에게 리플레크를 걸어 튕겨서 회복하거나, 아이템으로 회복하도록 하자. 마법만 쓰다보면 분명히 MP가 딸리게 될텐데, 이것은 마법 「아스필(アスピル)」로 적의 MP를 빼앗아 쓰면 된다.

위층으로 올라갈수록 적의 공격은 거세어지는데, 주의할 적들은 마법레벨 90과 60이 같이 나오는 패턴. 마법레벨 60이 토네이도 등으로 아군을 빈사 상태로 만든 후, 마법 레벨 90이 리플레크가 통하지 않는 전체 공격 마법인 메테오나 멜톤으로 공격하면 전멸할 수 있기 때문이다. 위와 같은 조합이 나온다면 마법 텔레포로 도망치는 것도 좋다.

마법 레벨 90의 메테오 공격

위와 같은 어려운 공략 외에도 비교적 손쉬운 공략법이 있는데, 하나는 우마로를 동료로 한 후에 가서 우마로를 활용하여 전투하는 것이다. 우마로는 광신도의 탑에서 유일하게 물리공격이 가능한 캐릭터이기 때문. 또 하나의 방법은 모그를 동료로 한 후 모르르의 부적(モルルのおまもり)으로 전투를 하지 않고 올라가는 것이다.

이곳에는 에드가의 숨겨진 기계파츠 에어앵커를 얻을 수 있는데, 얻는 방법은 그림을 참조.

첫번째 보물상자가 있는 곳의 이 부분에 숨겨진 스위치를 누르면

아래에 에어앵커가 있는 비밀문이 열린다

보물상자가 있는 방 중 하나에는 8용 중 하나인 홀리 드래곤이 기다리고 있다.

BOSS 홀리 드래곤

LV	71
HP	18500
MP	12000
속성	성
약점	-
훔치기	엑스포션
아이템	홀리 랜스

홀리 공격을 못쓴다고 겁내지 말라! 전원 리플레크링을 장비하고 있는 광신도의 탑 공략진에게는 절대 바보일 뿐이다. 강력한 무속성마법 몇번이면 그냥 끝내버릴 수 있다. 단지 홀리 드래곤이 오래 버티는 것은, 아군에게 건 홀리가 반사되어서 자신을 회복해버리기 때문.

광신도의 탑 맨 꼭대기의 보물상자에는 연속마법을 사용할 수 있는 액세서리 '소울 오브 사마사'를 얻을 수 있다. 일단 이것을 아군 중 마법이 가장 강력한 캐릭터에게 장비해두자.

BOSS 매직 마스터

LV	68
HP	50000
MP	50000
속성	-
약점	-
훔치기	엘릭서, 크리스탈 오브
아이템	라스트 엘릭서

어려워보인다. 그리고 실제로도 어렵다. 그러나 그것은 속성마법을 주로 걸었을 때의 경우. 수시로 바꾸는 바리어 체인지 때문에 상당히 골 아픈 듯 하지만, 무속성 마법 프레아나 알테마, 메테오 등이면 낙승할 수 있다. 그리고 가장 간단한 방법은, 매직마스터에게 버서크(バーサーク)를 걸어버리는 것. 마법 공격을 하지 못하고 그냥 간단하게 죽어버린다. 그러나, 매직마스터의 무서움은 이것이 아니다. 바로 죽기전에 사용하는 알테마. 버서크를 걸어버린 상태라 하더라도 알테마는 꼭 쓰고 죽는다. 알테마의 위력은 절대적이어서 아군을 전멸시키기에 충분하다. 전멸을 피하는 방법은 두가지. 일단 하나는 매직 마스터의 체력이 얼마 안 남았을 경우 마석 케츠아리를 이용하여 전원 점프 공격을 하는것. 한두명이 점프공격을 해서 죽게 되면 나머지 남은 캐릭터는(아직 안 떨어진 캐릭터는) 살아남게 된다. 이것은 약간 무식한 방법이고, 정석으로 공략하려면 마석 피닉스를 이용, 리레이즈를 배워서 아군에게 미리 걸어두면 된다.

최후의 발악, 알테마

그러나 다시 살아나는 일행

안타깝게도, 정말 안타깝게도 이 탑은 텔레포가 먹히지 않는다. 걸어 내려와야 한다. 내려올때도 충분히 주의를 기울이면서 전투하도록 하자. 하지만, 소울 오브 사마사를 얻은 일행에게 무서운 것은 거의 없을 것이다.

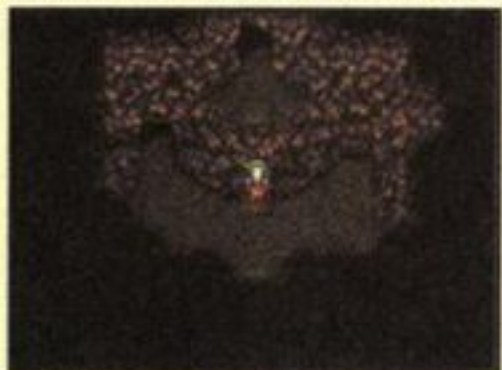
Forever Rachel

지돌 마을에서 황제의 편지에 써있던 보물이 있는 장소, 그곳은 가레키의 탑 북동쪽에 있는 별 모양의 산을 말하는 것이다. 산의 중앙에서 비공정으로 착륙을 시도하면 피닉스의 동굴로 들어갈 수 있게 된다. 이곳은 파티를 두개로 나누어서 진행해야 하는 곳인데, 마지막 던전도 이와 같은 형식이므로 이곳에서 익숙해지도록 하자.

피닉스의 동굴

입수 아이템 : 리본, 윙 엣지, 비룡의 뿔, 텔레포스톤, 빈상자 × 5
(주: 빈 상자들도 모두 열어보는 것이 좋다. 이것은 이벤트 종료 후 록크가 갖고 오는 아이템에 영향을 미치기 때문)

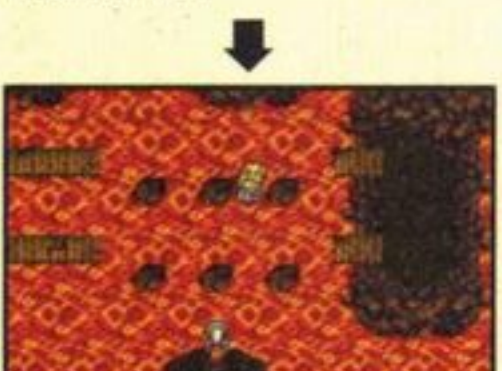
화염에 쌓인 동굴이라서 그런지, 얼음 공격에 약한 적들이 많은 편이다. 대신, 불속성은 흡수하므로 주의. 또한 보스급의 상당히 강력한 적들도

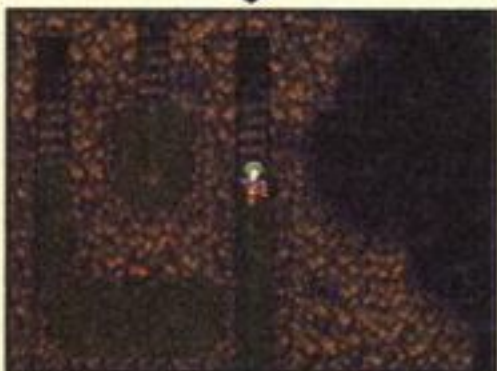
많이 등장한다. 일단, 던전을 헤쳐나가는 법부터 그림으로 설명하겠다.

제 1 파티를 움직여 이곳의 발판을 누른다

제 2 파티로 위의 발판을 누르면 제 1파티도 이곳을 통과할 수 있게 된다

제 1 파티로 발판을 누르면 제 2파티가 이곳을 지나갈 수 있게 된다

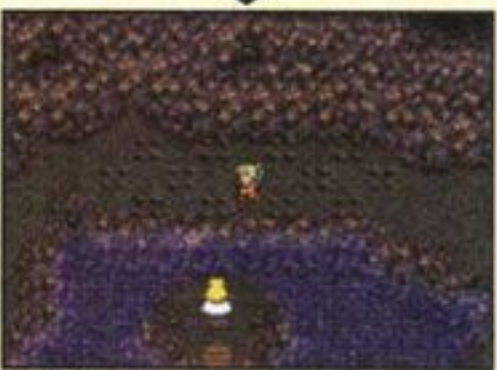
비록 빈상자지만, 제 2파티로 화면 왼쪽 아래의 발판을 누르면 상자를 먹을 수 있다

아래층으로 내려간 제 1 파티가 이곳의 발판을 누르면 징검다리가 생긴다

그런 후에는 이렇게 가볍게 넘어가면 OK

이곳의 발판을 제 2 파티로 누르면 돌이 움직여서

제 1 파티로 지나갈 수 있게 된다

그런 후, 이곳의 발판을 누르면

제 2 파티도 무사통과

이곳을 눌러서 가시를 집어넣으면

역시 무사통과

이 버튼을 조작하면

용암이 없어져서 지나갈 수 있게 된다

이로서 용암 가운데에 있는 리본을 구할 수 있다

이곳의 발판을 눌러 제 1 파티의 길을 열어준다. 제 2파티는 발판에서 발을 떼고 다시 지나가면 된다

옆의 발판을 눌러 징검다리를 만들면 마침내 두 파티가 만나게 된다

이렇게 두개의 발판을 동시에 누르면 길이 열린다

진행하다보면, 8용 중 하나인 레드 드래곤을 만날 수 있다.

BOSS

레드 드래곤	
LV	67
HP	30000
MP	1780
속성	불
약점	물, 얼음
훔치기	-
아이템	아메노무라쿠모

보기와 같게 화염계 공격을 주로 걸어온다. 물론 플레임 실드를 장비하고 있으면 안전하지만 플레임 실드가 그렇게 많지 않을테니, 회복에도 신경을 써야 할 것이다. 레벨 4 프레아도 쓰기 때문에 4의 배수인 레벨을 지닌 캐릭터는 레벨업을 한 후에 싸우도록 하자. 블리자드 계열 마법으로 싸우다보면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다.

이제 동굴 깊은 곳에서 전설의 비보를 찾아나선 록크를 찾을 수 있다. 그는 죽은 연인 레이첼을 위해 죽은자를 소생시킨다는 전설의 마석, 피닉스를 얻기 위해 온 것이다. 일행은 록크와 함께 레이첼이 안치된 코링겐까지 오게된다.

마석을 레이첼에게 사용하는 록크

피닉스의 힘은 발동되고…

레이첼 : *록크…*

록크 : *레이첼!*

레이첼 : *록크… 만나고 싶었어, 이야기하고 싶었어.*

록크 : *레이첼….*

레이첼 : *피닉스가 최후의 힘으로 약간 시간을 벌어주었어…. 하지만, 곧 가야만 해…. 그러니까… 당신에게 말하고 싶었던 것을 지금….*

록크 : *….*

레이첼 : *록크… …나, 행복했어…. 죽을 때, 당신의 일이 생각나서 무척… 무*

척, 행복한 마음으로 잠들 수 있었어. 그러니까…. 당신에게 하고 싶었던 말…. 록크, 고마워….

록크 : *레이첼!*

레이첼 : *이젠 가야만 해…. 당신이 나에게 준 행복… 정말로, 고마워…. 내 감사의 마음으로 당신의 마음을 얽매고 있는 사슬을 끊어줘…. 당신 마음속의, 그 사람을 사랑해줘. …피닉스여, 돌아와줘, 록크의 힘으로!*

록크 : *레이첼!*

아아 님은 갔습니다

세리스 : *록크…*

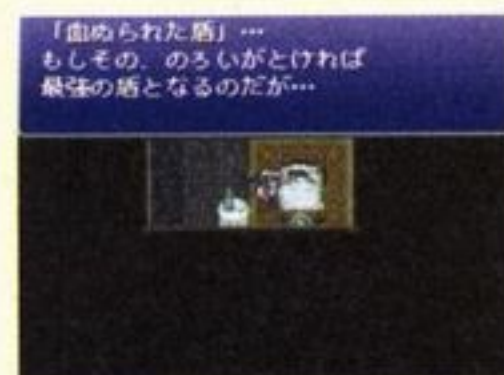
록크 : *괜찮아. 레이첼이 내 마음에 빛을 주었어. 이젠… 괜찮아. 가자! 우리들에겐 해야할 일이 있어!*

록크는 동료로 들어오면서 엑스포션, 피닉스의 꼬리, 에테르 슈퍼, 엘릭서, 플레임 실드, 배리언트 나이프를 가지고 들어온다.

유령도시 나르셰

록크가 동료로 있으면 예전에 잠겨서 가지 못했던 나르셰의 집에 갈 수 있게 된다. 이곳에서 최강의 마석을 입수할 수 있는데…무기점의 잠긴 문을 열면 마석 라그나록크, 또는 검 라그나로크를 얻을 수 있다. 둘 중에 하나만 얻을 수 있으므로 잘 선택해야 하는데, 마석 라그나록크를 얻으면 최강의 전체 공격마법 알테마를 얻는다. 알테마는 게임 진행을 쉽게 만드는 마법이므로, 게임이 어렵다고 생각하는 플레이어라면 이쪽을 선택하자. 하지만, 알테마는 이 외에도 얻는 방법이 있지만, 라그나로크는 더 이상 얻기 힘들다(얻지 못하는 것은 아니지만, 마지막 보스에서 훔칠 수 있기 때문에 거의 써보지 못한다). 필자는 언제나 검쪽을 선택했다(검을 개인적으로 좋아하므로)

이곳에서는 라그나로크외에도 피에 젖은 방패(血ぬられたたて)를 얻을 수 있다. 바로 이것에서 알테마를 얻을 수 있게 되는 것인데, 이 방패는 장비하면 방어력과 마법방어력이 극도로 낮아지는 한편, 캇파, 컨퓨, 중독, 암흑, 죽음의 선고 등, 모든 나쁜 상태이상은 다 걸리게 된다. 하지만 이것을 장비한 상태로 전투를 256번 하면 저주가 풀리면서 영웅의 방패로 변하게 되며, 이 방패를 장비하고 있으면 알테마를 배울 수 있게 된다. 이 방패를 장비하고 전투하려면 모든 상태 이상을 막아주는 액세서리 리본을 함께 장착하여 죽음의 선고를 제외한 모든 상태이상을 막아주면 된다. 대신 마법 방어력이 극도로 낮아지므로 주의하자.

이곳으로 들어가면…

피에 젖은 방패를 얻을 수 있다

그리고 이제 예전의 모그리의 동굴로 가보자. 모그리의 동굴에는 단 한마리의 모그리만이 남아있는데, 그것이 바로 우리의 동료, 모그. 모그는 나르셰 산에 눈사나이가 있다고 한다. 그는 난폭하긴 해도 도움이 될거라고 하는데….

모그가 서있던 바로 뒷자리에는 착용하면 보스 이외의 모든 적의 출현율을 0으로 만드는 모그 전용 액세서리 '모르르의 부적'이 숨겨져있다.

모그를 동료로 하고 나르셰 산으로 올라가보자. 예전에 리얼타임 배틀을 했던 곳에는 프리즈 드래곤이 있다.

예전의 얼어붙은 환수가 있던 곳으로 가면 환수 「바리가루만다」와 전투를 벌이게 된다.

BOSS — 프리즈 드래곤

LV	74
HP	24000
MP	9000
속성	얼음
약점	불
훔치기	-
아이템	포스 실드

강력한 얼음계 공격을 퍼부어오지만, 캐릭터 하나 정도만 회복에 전념하고 나머지는 파이라, 파이가 공격을 쏟아붓는다면 비교적 쉽게 이길 수 있다.

BOSS — 바리가루만다

LV	62
HP	30000
MP	50000
속성	얼음
약점	불
훔치기	-
아이템	-

얼어붙어서 그런지, 강력한 얼음계 공격을 해오는 바리가루만다. 피닉스로 미리 파이가를 배워두었으면 그리 어렵잖게 이길 수 있지만, 그 전에 왔다면 상당히 고전하게 될지도 모른다. 그 이유는, 방어력이 무척 높기 때문. 물리공격을 하려면 방어력을 무시하는 알테마 웨폰 등으로 공격하는 것을 추천한다. 이기면 최강 3속성 마법을 익힐 수 있는 마석 '바리가루만다'를 얻을 수 있다.

파괴의 현장에서도 꿋꿋이 살아남아있는 얼어붙은 환수

우마로의 동굴

입수 아이템 : 건틀릿, 에테르 슈퍼, 미네르바 비스체

바리가루만다를 처치한 후에, 그 뒤에 있던 절벽으로 길이 열린다. 이곳으로 가면 우마로가 있는 동굴로 갈 수 있다. 그리 복잡한 구조는 아니지만, 곳곳에 함정이 있으므로 주의해서 진행해야 한다. 미네르바 비스체가 있는 상자에는 톤베리즈가 있는데, 역시 강적.

이곳에 길이 열린다

PlayStation

이 아래부분을 잘보면 역시 함정이란 것을 알 수 있다

BOSS 톤베리즈

LV	99
HP	14001
MP	11000
속성	물
약점	불
훔치기	미네르바 비스체
아이템	미네르바 비스체

와이가를 익혔다면 그래도 빨리 처치할 방법은 있지만, 물리 공격이 워낙 강력하기 때문에 고전하게 된다. 특히 후반에 온다면 청마법 보수 데미지에 막대한 피해를 입게된다는 것에 주의. 방어 마법을 건 후 하나 하나씩 처치해나가도록 하자. 개전의 증명을 미리 얻고 왔다면 그나마 편안하게 이길 수 있다.

이제, 우마로를 찾으러 가자. 다음 그림의 오른쪽 스위치를 가동시키면 우마로가 있는 곳으로 가게 된다. 그곳에 있는 뼈조각을 조사하면 마석 '미드갈즈오름'을 얻으며, 우마로가 등장한다.

싸움에 지고 좌절하고 있는 우마로에게 말을 걸면 그를 동료로 할 수 있다. 단, 모그가 꼭 파티에 있어야 한다.

BOSS 눈사나이

LV	33
HP	17200
MP	6900
속성	얼음
약점	불
훔치기	-
아이템	-

간단하게 이길 수 있다. 특히 와이가를 배웠다면…. 일정한 데미지를 입으면 엘로 체리를 이용해서 공격력이 올라가는데, 그다지 무서워할 것 없다.

매슈의 몽환투무 습득

나르셰 북동쪽의 나무가 십자 모양으로 난 부분에 들어가면, 매슈의 사부 던컨을 만날 수 있다. 대지가 갈라져도 자신은 안 죽는다고 큰소리 뻥뻥치는 던컨은 매슈에게 마지막 오의인 몽환투무를 가르쳐준다.

바로 이곳이다

예전에 할 때는 몰랐는데, 이 부분은 마치…동방불패와 도온? FF6를 패러디한 것이었나…

소삼각도에서 고고를 동료로

예전에 잠자는 사자가 있던 섬, 소삼각도를 기억하는가? 이젠 잠자는 사자는 나오지 않고, 존 이터라는 괴물이 나온다. 존 이터는 아군을 빨아들여 잡아먹는데, 전원이 모두 빨려들어가면 고고가 있는 소삼각도의 동굴로 갈 수 있게 된다.

잡아먹힌다고 겁내지 말라

소삼각도의 동굴

입수 아이템 : 단장의 수염, 레드 자켓, 에텔 터보, 매지컬 브러시, 겐지의 갑옷, 뇌신의 방패, 순풍의 망토, 브레이브링, 팔랑개비

재미있는 퍼즐(이라고 할 수 있을지?)로 이루어진 소삼각도의 동굴. 처음에 다리가 있는 부분은 경비하는 사람들에게 걸리면 아래층으로 떨어지게 된다. 일단 한번은 떨어져야 한다(그래야 아이템을 얻을 수 있다). 그 다음엔 타이밍을 잘 잡아 건너가도록 하자.

PS판에서는 대시 속도가 빨라져서 그리 어렵지 않다

그래도 일단은 한번 떨어지자

다음 부분에서는 거대한 돌덩이가 올라갔다 내려갔다 하는데, 어느 위치가 비어있는지를 잘 보았다가 올라갔을 때 안전한 위치로 재빨리 이동한다.

이렇게 피하면 된다

이 부분도 그냥 보면 몰라도 안전한 위치이다

빈 보물상자가 많은 곳에서는 점프해서 건너다닐 수 있는데, 발판을 가동시켜야만 다음 부분으로 넘어갈 수 있다.

이 쪽으로 넘어오면 된다

던전의 끝 부분에는 흉내쟁이, 고고를 만날 수 있다. 그는 세계를 구하려는 일행을 흉내내기 위해 동료가 된다.

카이엔의 꿈

카이엔을 동료로 한 채, 니케아의 북동쪽에 있는 도마성에 찾아가 보자. 도마성 안의 침대가 있는 방에서 자면, 이상한 현상이 벌어지기 시작한다.

이곳에서 자면 된다

동료들은 이상한 기척이 들어서 일어나는데, 카이엔은 계속 자고 있다. 그런 도중에, 이상한 꼬마 셋이 방안에 들어온다. 각각 레그, 소뇨, 스에뇨라고 하는 꿈의 3형제는 카이엔의 마음을 가져가겠다고 하며 카이엔의 마음속으로 뛰어든다. 일행도 카이엔의 마음속에 뛰어드는데….

카이엔의 꿈속

입수 아이템 : 엑스포션, 아이스 실드, 겐지의 장갑, 플레임 실드, 철 고정쇠

시작하면 일단 일행은 뿔뿔히 흩어져 있다. 그러므로 재빨리 나머지 동료 두명을 찾는 것이 중요하다. 동료를 만나기 전에 적을 만난다면 텔레포로 도망가는것이 좋다. 동료를 찾은 후 가다보면 아까의 꿈의 3형제를 만나게 된다.

BOSS

레그(상단)	
LV	47
HP	15000
MP	2000
속성	불
약점	물, 얼음
훔치기	없음
아이템	없음

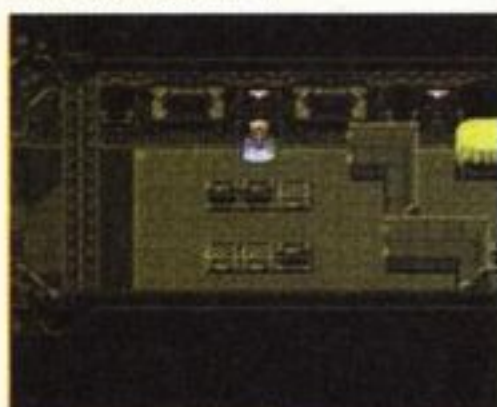
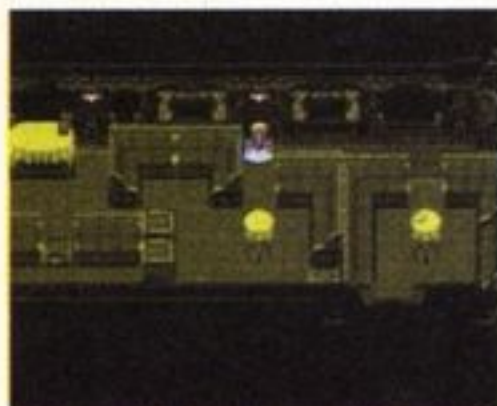
소뇨(우측하단)	
LV	47
HP	10000
MP	2000
속성	얼음, 바람
약점	불
훔치기	없음
아이템	없음

스에뇨(좌측하단)	
LV	47
HP	12500
MP	2000
속성	전격
약점	-
훔치기	없음
아이템	없음

클리어 방법을 모른다면 꽤 고생하게 될 보스. 3명이 모두 있는 상태에서는 아군 1인을 석화시키는 '델타어택'을 쓴다. 일단 레구를 가장 먼저 처치해야 한다. 죽은 동료를 어레이즈를 써서 되살려내기 때문. 브리자가 등으로 공격하면 쉽게 죽일 수 있다. 그 이후에는 입맛대로.

꿈의 3형제를 처치하고 나면, 일행은 갑자기 마열차에 있다. 예전과 같은 방향으로 마열차를 진행하다보면 꽤 복잡한 퍼즐이 나오는데…. 역시 이 부분도 그림으로 설명하겠다.

이 부분은 옆의 보물상자에 있는 철 고정쇠를 얻어 고정시킨 후 아이템을 얻는다

여기의 상자 구성을 외운 후

다음 열차의 상자도 똑같이 구성한 후 위의 스위치를 누르면 문이 열린다

이 부분은 3개의 스위치를 연동해서 움직여야 한다. 각각의 스위치를 오른쪽부터 A, B, C라 하고 A-C-A-B-A-C로 조작하면 모든 아이템을 다 얻으며 앞쪽으로 진행할 수 있다

마열차에서 갑자기 나르셰의 탄광에 오게 된 일행. 모두 마도아머에 타고 있다. 카이엔은 어딘가로 황급하게 가고 있는데…. 카이엔을 계속 쫓다보면 같은 곳을 빙빙 돌고 있다는 것을 느낄 수 있을 것이다. 역시 사진 참조.

이 부분에서 다시 뒤로 돌아가야 한다

드디어 도마성으로 돌아온 일행. 하지만 여전히 꿈속이긴 마찬가지이다. 그런데, 갑자기 카이엔의 처와 아이가 나타나서 카이엔을 도와달라고 한다. 그의 마음속에 알레크소울이란 괴물이 들어와서 괴롭히고 있다고 하며…. 이제 도마성의 왕좌로 가면 알레크소울과의 전투가 시작된다.

BOSS

알레크소울	
LV	53
HP	23066
MP	5066
속성	불, 성
약점	없음
훔치기	추억의 반지
아이템	수호의 반지

소울세이버	
LV	41
HP	3066
MP	566
속성	불, 성
약점	없음
훔치기	-
아이템	-

알레크소울은 아군 한명에게 침투해버리고는 모습을 감춘다. 그런데, 누구에게 들어갔는지 모르기 때문에 최악의 경우엔 아군을 한명씩 전투불능에 빠뜨려봐야 한다…. 이렇게 말하니 무척 어려운 것 같지만, 그냥 대존 한방에 끝나버리는 황당한 보스.

이벤트 종료 후, 카이엔은 필살검 레벨 8을 얻게 된다. 잠에서 깨어난 후, 도마성의 왕좌에 가보면 마석 '알렉산더'를 얻을 수 있다.

오페라 극장에서 어스 드래곤 퇴치

오페라 극장은 어스 드래곤이 난리를 피워서 더 이상 경영을 못하고 있다. 단장에게 가서 처치해주겠다고 이야기를 한 후, 극장 왼쪽의 스위치가 있는 곳에 가서 왼쪽에서 세번째 스위치를 건드리면 어스 드래곤과 싸울 수 있다.

이 스위치를 건드리면 된다

BOSS

어스 드래곤	
LV	53
HP	28500
MP	16500
속성	없음
약점	물, 바람
훔치기	엑스포션
아이템	위자드 롯드

강력한 땅 속성의 공격인 랜드 슬라이드, 퀘이크 등을 사용하는데, 이것은 전원 레비테트 상태면 방어 할 수 있다. 문제는, 레비테트를 걸면 중력 500이란 기술을 사용해서 레비테트를 무효화시킨다는 것이다. 이것은 간단하게 액세서리 중 '천사의 날개(てんしのはね)'를 장비하는 것으로 처리하면 된다. 그 뒤엔 물, 바람 속성을 제외한 강력한 마법을 난무하여 이기도록 하자. 승

피가로 성 지하, 고대성으로

피가로 성을 타고 이동하다보면, 피가로성이 갑자기 뭔가에 걸리면서 지하에서 정지한다. 이때 재시동하지 말고 그대로 놔둔 후, 예전에 도적들이 피가로 성에 잠입했던 그 곳으로 가보자. 이곳에는 숨겨진 던전이 있다.

PlayStation

고대성으로의 동굴

입수 아이템 : 에텔 터보, 윙 엣지, 그라디우스, 사신의 카드, 마석의 조각, 엑스 포션

이곳의 적들은 대부분 속성이 없으며, 성(聖) 속성에 약하다. 하지만 성속성 공격 중엔 전체공격이 없으므로, 강력한 물리공격 파티로 가는 것이 좋을 것이다. 이곳의 보물상자 중 하나를 열면 FF5부터 등장하여 플레이어를 괴롭힌 막강한 적, 톤베리가 등장한다. 그것도, 톤베리 마스터이다!

BOSS 톤베리 마스터

LV	73
HP	22000
MP	1200
속성	물
약점	없음
훔치기	엘릭서, 라스트 엘릭서
아이템	그라디우스

어느정도 강력한 파티가 아니면 고전을 면치 못할 것이다. 특히 '식칼(ほうちょう)' 공격은 초 강력! 일단 골렘을 소환하여 물리 공격을 막고, 최강 데미지를 줄 수 있는 공격을 난무 하는 수 밖에는 없다. 배니시나 프로테스등을 아군에게 걸어 물리 공격을 피해야 한다. 바리어 체인지를 구사하여 속성을 바꾸기도 하므로 마법 공격을 할때는 무속성 마법을 쓰도록 하자. 정마법인 보수 데미지도 쓰기 때문에 아군의 걸음수가 많은 후반에 올수록 강한 적이 된다. 이기면 최강의 단검 그라디우스를 얻는다.

길은 가려서 잘 안보이는 통로들이 많으므로 주의. 맵 맨 왼쪽 끝에 가면 잘 안보이는 고대성으로의 통로가 있다.

주의를 기울여서 살펴야만 보인다

고대의 성

입수 아이템 : 눈바람의 오브, 금 머리장식, 개전의 증명, 피니셔

동굴을 지나서 세이브를 하고 오면, 고대의 성으로 올 수 있다. 천년전, 마대전때에 땅속으로 가라앉은 고대의 성에는 최강의 액세서리 중 하나인 '개전의 증명(かいでんのあかし)'를 얻을 수 있다. 그러나, 이것을 지키는 적은 역시 강력한 보스급.

이곳으로 들어가면… 개전의 증명을 얻기 위한 싸움을 하게 된다

BOSS 사무라이 소울

LV	61
HP	37620
MP	7400
속성	없음
약점	독
훔치기	무라사메, 아메노무라쿠모
아이템	개전의 증명

막강한 물리 공격도 문제이지만, 인법인 수둔(すいとん)도 강력하다. 일단 수둔을 막을 수 있는 방어구를 장착하고, 물리공격을 막는 골렘도 소환해두자. 상당이 회복에 신경을 써야 이길 수 있는 상대일 것이다.

고대의 성안의 왕좌에는 돌로 된 오딘을 마석으로 변환시켜 얻을 수 있다. 오딘은 유일하게 민첩성을 올려주는 환수이므로 중요. 또한, 왕좌 아래 오른쪽 부분을 보면, 아래층으로 내려가는 통로가 있다. 이곳의 책장에서는 왕녀의 일기를 찾을 수 있다. 이 일기를 피가로 성의 도서관에 가져가면 「왕녀가 서있는 자리에서 5발자국…」이란 수수께끼의 말을 들을 수 있다. 다시 고대성으로 가서, 왕좌의 여성이 앉는 자리, 즉 오른쪽의 왕좌에서 5발자국 아래로 내려와 결정 버튼을 누르면 어딘가에서 문이 열리는 소리가 들린다.

이곳에서 누르면 된다

비밀 통로가 열렸다

아래로 내려오면, 왕녀의 석상과 함께 블루드래곤을 만날 수 있다.

BOSS 블루 드래곤

LV	65
HP	26900
MP	3800
속성	물
약점	전격
훔치기	-
아이템	참철검

대해일, 산성비 등 물 속성의 공격을 해온다. 모두 강력한 공격들이지만, 개전의 증명을 얻고 썬더가를 익힌 파티라면 절대 질리 없다.

왕녀의 석상을 조사하면 마석 오딘을 '라이딘'으로 강화시켜주는데, 라이딘은 시공마법 퀵을 익힐 수 있는 유일한 마석이지만 오딘 역시 민첩성을 올려주는 유일한 마석이므로 양쪽 중 어느것을 선택할 것인지는 플레이어의 재량이라 할 수 있겠다.

전설의 몬스터, 비둔

사마사의 마을로 리름, 스트라고스를 동료로 한 채로 가면 이벤트가 벌어진다. 스트라고스의 친구, 간호가 전설의 몬스터 비둔에게 당해서 쓰러져있다고 하는데, 간호는 스트라고스에게 자신의 원수를 갚아줄 것을 부탁한다.

에보시언덕의 동굴

입수 아이템 : 산호의 조각

동굴은 사마사 마을 바로 위쪽의 작은 섬에 있다. 이벤트가 있기 전에는 보이지 않는 동굴임에 유의하자.

동굴에 들어가면 주위가 잘 안보인다. 이곳에선 발판을 밟으면 워프하게 되어있는데, 처음 가게 된 곳엔 살아있는 보물상자가 배고프다고 산호의 조각을 달라고 한다. 이제 발판을 이동해서 워프하면서 돌아다녀보자. 여러군데에 보물상자가 있는데, 이곳에는 각각 랜덤하게 산호의 조각 1개, 2개, 3개, 5개가 들어있다. 이곳은 같은 발판으로 워프를 해도 또 랜덤한 위치로 이동하게 되기 때문에 재수없으면 굉장히 오래 돌아다녀야 하고, 재수가 좋으면 몇번만에 비둔을 만날 수도 있다. 어느정도 산호의 조각을 모았으면, 아까 배고프다고 한 이상한 보물상자쪽을 찾아가서 산호의 조각을 주면 길을 비켜준다. 이 뒤쪽에는 물론, 보스인 비둔이 기다리고 있다.

도대체 뭘 먹겠다는 거냐

BOSS — 비둔

LV	43
HP	25000
MP	12500
속성	독
약점	불, 땅, 성
훔치기	텔레포스톤, 가시관
아이템	텔레포스톤

에레보스

LV	43
HP	3500
MP	1000
속성	각각 다름
약점	각각 다름
훔치기	-
아이템	-

비둔은 4마리의 에레보스와 함께 나온다. 이 네개의 에레보스를 처치하면 비둔은 최강의 청마법 '그랜드 트라잉'을 쓴다. 에레보스는 각각 속성이 달라서 멋모르고 공격하면 자칫 낭패를 본다. 확실하게 하려면 물리 공격으로 처치하자. 맨 아래의 에레보스는 리플레크가 걸려있으므로 그냥 속편하게 전체 공격 무속성 마법 메테오나 알테마 등으로 처치하는 것도 바람직하다. 에레보스를 모두 처치하여 그랜드 트라잉을 배운 후에는 와이가, 올리 등으로 처치하자.

마지막 결전 전에...

1. 마법 마스터가 되고 싶다!

마법을 쉽게 배우기 위해서는 많은 마법 경험치를 주는 적을 처치해야 한다. 하지만 앞서 설명했듯, 되도록 레벨업을 막으면서 마법 경험치를 올려야 하는 것이 문제. 강한 적과 싸우면 마법 경험치는 많이 올라가긴 하지만 레벨업도 되는 것이 문제. 그렇기 때문에 경험치는 안주면서 마법 경험치를 많이 주는 적들을 찾아야 한다. 여기에 몇군데를 소개한다.

– 마란다 마을 남쪽의 사막

이곳의 사막에는 사보텐더라는 적이 등장한다. 경험치는 주지 않지만 마법 경험치를 10주면서 돈도 1만길이나 주기 때문에, 상당히 우수한 노가다 대상. 하지만, 낮은 확률로 등장하며(잠자는 사자 등장 확률보단 높다), 함께 나오는 슬러그 크로울러는 상당히 강력한 보스급 적이기 때문에 주의해야 한다(텔레포로 도망칠 것을 권한다). 또, 사보텐더는 회피율이 극단적으로 높으며 방어력도 높기 때문에 웬만한 공격은 회피하며 맞아도 1밖에 안닳는다. 체력은 3밖에 안되므로, 물리공격 100%히트의 엑세서리 스나이퍼 아이를 달던지, 셋쳐의 다이스 같은 명중률 100%의 공격을 하자. 아니면 조종하다로 침천본을 날리든지….

6탄부터 등장하여 스타가 된 사보텐더

– 광신도의 탑

앞서 공략에서 설명한대로, 마법경험치만 주기 때문에 상당히 노가다 하기 좋은 곳. 마란다쪽보다 안전하게 마법경험치를 쌓을 수 있다.

2. 레벨을 올리고 싶다!

야수원 북쪽의 공룡의 숲. 이곳에는 강력한 보스급 몬스터가 두 종류 등장한다. 티라노사우르스와 가끔 등장하는 브라키오레이더스가 바로 그것. 경험치는 가장 많이 주긴 하지만 워낙 강해서…. 처치하는 방법은 배니사+데스, 개전의 증명+이도류 난타 등이 있다. 게다가 희귀한 아이템도 얻을 수 있는데…. 티라노에게는 아머캇파를 훔칠 수 있고 사오정의 창을 얻을 수 있으며, 브라키오에게는 리본을 훔칠 수 있고 모든 소비 MP를 1로 해주는 스리스타즈를 얻을 수 있다.

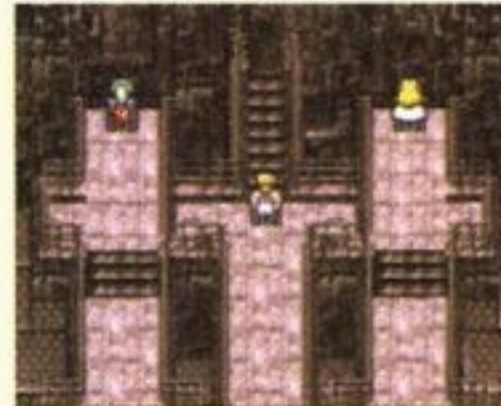
앙동공격만 안당하면 간단하게 죽일 수 있다

디스아스터라는 상태이상이 걸리면…

가레키의 탑

이제, 최후의 결전이다! 가레키의 탑은 파티를 3개로 나누어 구성해야 한다. 약간 복잡한 구성이지만, 막히면 파티를 바꾸어 진행하면 되므로 큰 문제는 없을 것이다. 막히는 부분에 대해서만 사진으로 설명하도록 하겠다.

양쪽의 발판을 밟으면 가운데의 문으로 진행할 수 있다

4t? 저걸 떨어뜨려 발판을 밟아둔다

역시 이곳도 양쪽의 발판을 밟는다. 이 앞으로 진행하면 기다언이 있다

그 전에 이곳을 밟는 것을 잊지 말자. 이걸 밟으면 양쪽으로 문이 열린다

마지막 세군데의 발판을 밟으면…

BOSS — 알테마버스터

LV	67
HP	55000
MP	19000
속성	독, 물, 땅, 바람, 성
약점	-
훔치기	블러드 소드, 크리스탈 오브
아이템	-

특별한 약점이 없으니 물리공격과 무속성 마법(프레아, 알테마 등)을 중심으로 싸우자. 체력이 좀 많으므로 장기전이 될 것이다. 아군 전원에게 쉘을 걸어주는 조너시커 등을 소환한 후에 싸우도록 하자.

BOSS — 옐로우 드래곤

LV	62
HP	32400
MP	4000
속성	전격
약점	물
훔치기	-
아이템	크리스탈 오브

물 속성에 약하므로 청마법 대해충이 효과적이다. 그 외에도 던지기의 수둔(すいとん)등도 효과적.

BOSS — 인페르노

LV	67
HP	30800
MP	9700
속성	불
약점	전격
훔치기	아이스 실드
아이템	-

일단 아군을 석화시키는 델타어택을 봉쇄하기 위해서 양팔 중 하나를 처치하도록 하자. 하지만 양쪽 팔은 금방 부활하므로, 주공격은 본체를 해야 한다. 본체는 전격에 약하므로 썬더가나 무속성 마법으로 공격하자.

BOSS — 스컬드래곤

LV	62
HP	32800
MP	1999
속성	독
약점	불, 성
훔치기	-
아이템	머슬벨트

강력한 상태이상 공격 '디스아스터'를 걸기도 하므로, 상태이상을 막는 리본등을 적어도 한명이 장착하도록 하자(물론 리본을 장착한 동료는 에스나는 기본으로 익히고 있어야겠다). 그 외에는 죽음의 선고, 망령등의 언데드다운 공격을 걸어온다. 화이가, 홀리등으로 공격하자. 에드가나 모그가 있다면 홀리랜스를 장비하고 연속점프를 하면 상당히 큰 타격을 줄 수 있다.

BOSS — 가디언

LV	67
HP	60000
MP	5200
속성	-
약점	전격, 물, 얼음
훔치기	포스 아머, 리본
아이템	-

PlayStation

예전에 벡터의 제국 수문을 지키고 있던 로봇. 역시 마지막에나 등장할 적이었다. 전격속성에 약하므로 썬더가 등으로 공격하자. 전투 프로그램 로딩을 통해 울트로스, 다다루마, 에어포스, 알테마웨폰의 전투패턴을 지니기도 한다.

BOSS

귀신

LV	67
HP	58000
MP	18900
속성	불, 바람
약점	독
훔치기	레드자켓
아이템	그로 랜스

삼투신 중 하나. 마력이 높고 특수 공격도 막강하다. 독에 약하긴 하지만 바이오 등의 공격은 '가' 시리즈 마법에 비해 위력이 약하므로 ('라' 급이다) 차라리 무속성 마법으로 공격하자. 방어력이 높은 편이므로 무기는 방어력을 무시하는 알테마웨폰이나 사기꾼의 주사위 등으로만 공격하도록 하자.

BOSS

마신

LV	73
HP	63000
MP	4800
속성	얼음, 독
약점	성
훔치기	세이프티 비트
아이템	무츠노카미

삼투신 중 하나. 포스필드를 배울 수 있으므로 스트라고스가 있는 파티로 싸우는 것이 좋겠다. 물리공격을 하면 강력한 반격을 하기 때문에 일단 아군은 모두 후열에 넣은 후 마법 공격으로 승부를 보도록 하자. 울리를 주력으로 공격하고, 그 외에 무속성 마법도 효과가 있다.

BOSS

여신

LV	68
HP	44000
MP	19000
속성	전격, 성
약점	-
훔치기	미네르바 비스체
아이템	엑스칼리버

삼투신 중 하나. 스테이터스 이상 공격을 자주 걸어오므로 리본을 장비하고 싸우도록 하자. 특별한 약점이 없으므로 무속성 마법등으로 공격하자.

이제 드디어 케프카가 있는 곳에 도달한 일행들.

케프카 : *어서오시오. 제군들. 모두들 꼭 오리라고 생각해서 어울리는 말을 생각하고 있었죠.*

일행 : *어디까지 파괴할 것인가. 케프카!*

케프카 : *나는 최고의 힘을 손에 넣었다. 봐라! 이 대단한 힘! 너희들 따위는 문제도 안된다! 모두 파괴되어버려라! 모든 것은 머지않아 파괴되어 간다.*

티나 : *하지만. 사람은 또 새로운 것을 창조할 수도 있어.*

케프카 : *그렇다해도 언젠가는 멸한다. 어째서 파멸할 것을 알면서도 또 만들지? 언젠가 죽게되는 것을 알면서도 왜 살려고 하지? 죽으면 모든 것이 없어져버리는데.*

티나 : *중요한 것은 결과가 아니야. 지금, 무엇을 위해 살고 있는지…. 무엇을 만들어낼 수 있는가…. 지켜야 할 것은 무엇인가…. 살아있는 동안 인간이 그 대답을 발견해낼수 있다면, 그걸로 좋은 거 아니야?*

케프카 : *너는 찾은 거에요? 이 죽음에 단절되고 있는 세계에서….*

일행 : *찾았어!*

티나 : *사랑하는 마음!*

록크 : *지켜야할 사람.*

카이엔 : *마음속의 처와 자식.*

섀도우 : *친구와…가족과….*

에드가 : *질서를 지닌 나라를 만들 사명이 있다.*

매슈 : *나를 애지중지해주는 형님이다! 핫핫하!*

세리스 : *나를 받아들여준 사람이 있어.*

스트라고스 : *귀여운 손녀가 있지.*

리룸 : *흉하긴 해도 내버려 둘수 없는 할부지가 있지요!*

셋쳐 : *친구의 날개!*

모그 : *동료가 있다쿠보!*

케프카 : *마음에 들지 않는군요. 지지리도 말대꾸를 하고. 우카!*

케프카 : *그렇다면 내가 녀석들을 없애버리죠. 네놈들이 살아갈 힘을!*

일행 : *케프카 그만둬!*

케프카 : *이 세계에서 최고의 힘을 나는 얻었다. 그 이외의 녀석따위는 찌꺼기다! 찌꺼기 이하다! 찌꺼기 이하의 이하다!*

케프카 : *전~부 파괴시켜 죽음의 세계를 만드는 것이다!*

일행 : *생명은! 꿈은 계속 태어난다!*

케프카 : *이것도 저것도 전~부 파괴 파괴 파괴! 전부 파괴다!*

일행 : *생명을 우습게 보는 것은 용서못해!*

케프카 : *하하. 죽지 않는 파괴 따위는 재미있지도 않다구!*

일행 : *용서못해! 케프카!*

어딜 쏘나?

BOSS

케프카

모두 4단계로 나뉘어져있는 케프카. 부분부분 강력한 것들 밖에 없긴 하지만, 우리편은 모두 12명을 총 활용하여 싸우게 된다. 설마 지라? 한번 팀이 전멸하면 다음 4명이 나오게 되고, 다음 단계로 넘어갈 때에는 전투불능인 동료는 빠지고 다른 동료가 들어가게 된다. 저레벨 클리어면 몰라도 정상적인 진행으로는 크게 어렵진 않다.

제 1 단계

공격해야 할 부분은 얼굴과 양 손이다. 먼저 가장 공격력이 강한 얼굴을 공격하는 것이 좋은 순서. 다음엔 왼손-오른손순으로 공격하자. 얼굴의 약점은 불. 오른손의 약점은 물이다.

제 2 단계

공격해야 할 부분이 많아서 헷갈리는데, 각각의 부분은 마법, 기계, 야수, 물리공격을 상징한다. 가장 먼저 호랑이의 머리를 하고 있는 부분을 없애는 것이 좋다. 가장 공격력이 강하기 때문. 약점이 얼음이기 때문에 블리자가 등으로 처치하자. 호랑이 머리 부분을 제외하고는 속성을 지니고 있지 않기 때문에 속성에 신경쓰지 말고 아무런 마법으로 공격해도 좋다.

제 3 단계

두 부분으로 이루어져있는데, 먼저 처치해야 할 부분은 뒤쪽의 여성얼굴 부분. 회복전문이므로 빨리 처치할수록 속편하다. 모든 속성을 다 지니고 있으므로 물리 공격 및 무속성 마법으로 공격하자. 참고로 뒤쪽 부분은 훔치기로 라그나로크를 얻을 수 있고 앞쪽은 알테마웨폰도 훔칠 수 있다…라지만, 언제 쓰려고….

제 4 단계

LV	71
HP	62000
MP	38000
속성	-
약점	-
훔치기	라스트 엘릭서
아이템	-

삼투신의 힘을 흡수하여 신처럼 되어버린 케프카의 최종형태. 어떤 약점도 없고 속성도 없으며, 강력한 오리지널 공격을 퍼부어온다. 속전속결이 최고. 청마법 화이트 윈드나 케알가등을 이용하여 아군 전체를 힐링하고, 나머지 멤버는 최강의 공격을 퍼부어주도록 하자.

무속성 마법이 효과적이지만, 약점을 만들고 싶다면 에드가의 워크 메이커를 이용하는 것도 좋은 방법이다.

FF7과는 뭔가가 다르다…!

파이널 판타지 7 –인터내셔널

PS로 처음 등장하면서 기존의 FF시리즈와는 훨씬 화려해진 모습을 보여주었던 FF7. 하지만 뭔가 아쉬움을 느낀 부분도 있었을 것이다. 그러한 아쉬움을 달래주기라도 하는 듯, FF7은 '인터내셔널(INTERNATIONAL)'이란 부제를 달고 다시 발매되었었다. 이제 다시 FF7의 스토리를 다시 돌아보고 인터내셔널의 추가점을 천천히 살펴보자.

공략 ··· 나치스

PS

●장르 : RPG ●제작사 : 스퀘어

●발매일 : 97년 10월 2일 ●발매가 : 6,800엔

오리지널과 인터내셔널의 차이점

'파이널 판타지 7 인터내셔널'은 오리지널인 FF7과 비교해서 중심적인 스토리는 변하지 않았다. 하지만 몇몇 이벤트 및 동영상이 추가되었으며 다른 세세한 점에서도 차이가 있다. 참고로 오리지널 판의 세이브 데이터는 인터내셔널에서 그대로 이어서 사용할 수 있지만 그 반대는 불가능하다. 그리고 게임 진행을 좀 더 수월하게 할 수 있도록 '퍼펙트 가이드'가 4번째 CD로서 추가되었다. 여기에는 전체 맵의 모습과 배치된 아이템, 적들의 데이터 등이 상세히 적혀 있으므로 수시로 참고하면 많은 도움이 될 것이다. 그럼 각 부분에 따른 차이점에 대해서 간략히 알아보자.

시스템 부분

●필드화면에서 셀렉트 버튼을 누르면 캐릭터의 위치를 표시하는 커서 이외에 2종류의 ▽모양의 커서가 추가되었다. 빨간 ▽는 맵의 출입구, 녹색 ▽는 상하이동을 할 수 있는 곳을 나타낸다. 하지만 숨겨진 이동 포인트 등에는 표시가 되지 않으므로 참고해두자.

●메뉴화면의 마테리아(マテリア)항목에서 '퀵(クイック)' 커맨드가 추가되었다. 이것을 사용하면 현재 있는 모든 동료들의 마테리아 장비를 동시에 해줄 수 있으므로 참 편리하다. 또한 '정돈(せいとん)' 커맨드의 기능이 보다 강화되었다(아주 깔끔하게 정리해준다).

이벤트 부분

●메테오가 발동하는 장면(클라우드가 세피로스에게 흑마테리아를 건네주는 부분)에서 웨폰이 출현하는 무비가 새롭게 추가되었다. 또한 바로 그 시점 후에 티파의 회상장면이 추가되었다. 회상의 내용은 바로 클라우드와 티파가 미드갈에서 재회하는 것이다.

●메테오 발동 후에, 칼 마을의 우측에 있는 집 2층에 있는 남자에게 말을 걸면 아이템 교환이벤트가 발생한다. 그 남자가 지정한 아이템(3가지)을 가져오면 각각 다른 아이템으로 교환해준다.

바로 이 집의 2층

지정 아이템	구하는 방법	교환 아이템
가이드 북(ガイドブック)	쥬논의 해저마황로(수족관 비슷한 통로)에서 등장하는 적인 '고스트 쉽(ゴーストシップ)'을 아이템으로 변화시킴	잠수 마테리아
데저트 로즈(デザートローズ)	루비 웨폰을 물리침	헤초코보
어스 허브(アースハープ)	에메랄드 웨폰을 물리침	마스터 마법, 마스터 커맨드, 마스터 소환 마테리아

●후반에 클라우드가 다시 동료로 들어온 후에, 니블헤임에 있는 신라 저택의 지하 서고로 가면 클라우드의 회상 장면이 나타난다. 클라우드와 잭스가 신라저택에서 탈출해서 도주하는 장면이다.

●고대종의 신전에서의 시계 조작이 간편해졌다. 자신이 스스로 시계 바늘을 조작할 때 어느 방향이던지 5분 단위로 이동시킬 수 있다. 또한 가이아의 절벽에서는 □버튼을 조금만 연타해도 체온이 빨리 올라가게 되었다. 그밖에 잠수함 게임의 난이도가 상당히 내려가는 등등 전투외 게임 진행이 한결 쉬워졌다.

전투 부분

●전투 중에 스타트 버튼을 눌러 게임을 멈출 때 포즈(PAUSE)표시가 추가되었다. 또한 R2버튼을 누르면 공격가능한 곳에 'TARGET'마크가 표시된다.

●맵이나 던전 안을 이동할 때 적이 등장할 확률이 전반적으로 줄어들었다. 따라서 좀 더 쾌적한 플레이가 가능해졌다.

●적에게 타격을 입을 때마다 차는 리미트 게이지의 증가율이 늘어났다. 그만큼 리미트기를 구경할 수 있는 기회도 늘어난 것이다.

●그밖에 미드갈의 마황 캐논 이벤트 시에 다이아 웨폰의 전투가 추가되었다. 하지만 중간에 전투가 종료되므로 웨폰을 완전히 쓰러뜨릴 수는 없다. 다이아 웨폰 이외에도 루비 웨폰, 에메랄드 웨폰과의 전투도 추가되었다(이 두 웨폰에 대한 설명은 나중에).

클라우드와 동료들

※좌측의 인물소개는 순서대로 '연령/신장/혈액형/탄생일/출신지/사용무기'

클라우드 스트라이프 (Cloud Strife, クラウド・ストライフ)

21세/173cm/AB형/8월 11일/니블헤임/소드

원래 신라컴퍼니의 정예부대라고 할 수 있는 '솔저'의 일원이었다. 그후 방랑생활을 하다가 우연히 반 신라 조직인 '아바란치'에 가담하게 된다. 그러나 여러 동료들과 만나고 점점 별을 구하기 위한 싸움에 휘말리게 된다. 그가 주로 사용하는 거대한 검은 웬만한 것들은 쉽게 벨 수 있는 상당한 파괴력을 지니고 있다.

리미트기

레벨	기술명	대상	효과
Lv 1	브레이버(ブレイバー)	적 하나	크게 도약하여 적을 베어버린다.
	흉자베기(凶斬り)	적 하나	적 한명을 흉자로 벤다.
Lv 2	마황격(破晄撃)	적 전체	적 한명을 공격한 뒤 명중후 확산된기가 전체공격
	크라임해저드(クライムハザード)	적 하나	적 하나를 찌른 뒤 그대로 상승하여 공격
Lv 3	메테오레인(メテオレイン)	적 복수	공간에 무수의 기를 방출하여 적에게 쏟아붓는다
	화룡점정(畵龍點睛)	적 전체	용권을 일으켜서 적 전체를 상공으로 끌어올림

Cloud Strife

에어리스 게인즈블

(Aerith Gainsborough, エアリス・ゲインズブール)

22세/163cm/O형/2월 7일/아이시클 롯지/로드

왠지 모를 신비한 분위기를 지닌 아름다운 여성. 마황도시 미드갈의 길거리에서 꽃을 팔며 생활하고 있던 중에 우연히 클라우드와 만나게 된다. 그 후 그녀는 클라우드들의 여행에 있어서 커다란 역할을 해내게 된다. 에어리스는 그녀의 외모나 무기를 보면 알 수 있듯이 물리 공격보다는 마법 공격에 더 익숙하다.

리미트기

레벨	기술명	대상	효과
Lv 1	회복의 바람(いやしの風)	아군 전체	성스러운 바람으로 우리편 전원의 HP회복
	사기봉인(邪氣封印)	적 전체	적 전체의 사악한 기를 봉인하여 마법금지
Lv2	대지의 입김(大地の息吹)	아군 전체	대지 은혜에 의해 전원의 상태 이상 치료
	분노의 각인(怒りの 印)	아군전	자신 이외의 우리편 전체의 리미트를 꽉채운다
Lv3	별의 수호(星の守護)	아군 전체	거대한 힘으로 전체를 일정시간 무적으로 만든다
	생명의 고동(生命の鼓動)	아군 전체	죽은 자의 모든 HP와 MP를 회복시킨다

Aerith Gainsborough

티파 록허트

(Tifa Lockhart, ティファ・ロックハート)

20세/167cm/B형/5월 3일/니블헤임/글러브

활기차고 밝은 성격을 가진 그녀는 주로 동료들에게 용기와 활력을 불어넣어 주기도 한다. 예쁜 외모와는 달리 격투술에 능하며 반 신라조직인 아바란치의 주요 멤버 중의 한 명일 정도로 실력이 뛰어나다. 그녀는 클라우드의 어릴 적 친구이기도 하며 그에게 호감을 느끼고 있는 듯하지만 아직 직접 말한 적은 없다.

리미트기

레벨	기술명	대상	효과
Lv 1	장타러시(掌打ラッシュ)	적 하나	적 한명을 손바닥으로 3번 때려 공격
	서머솔트(サマーソルト)	적 하나	적 한명의 몸을 강력한 차기로 공격
Lv 2	수면차기(水面蹴り)	적 하나	적의 사각에 들어가 하단 돌려차기를 한다
	메테오드라이브(メテオドライヴ)	적 하나	적 한명을 뒤로 안은 뒤 지면에 부딪히게 함
Lv3	돌핀브로우(ドルフィンブロウ)	적 하나	적 한명에게 지면에서부터 어퍼컷을 날림
	메테오스트라이크(メテオストライク)	적 하나	적 한명을 등 뒤로 잡아서 점프하여 찍어 공격

Tifa Lockhart

바렛트 워레스

(Barett Wallace, バレット・ウォーレス)

35세/197cm/O형/12월 15일/코렐/기막 암

신라조직의 지배적 체제에 반발하여 일어난 조직 아바란치의 리더. 그 압도적인 파워와 오른팔에 장착된 특제 총으로 눈앞의 적들을 쓸어간다. 그런 그의 행동에서 알 수 있듯이 꽤나 일직선적인 성격의 소유자. 과거에 어떤 사건으로 인하여 아내를 잃었으며 현재는 마린이라는 딸과 함께 살고 있다.

리미트기

레벨	기술명	대상	효과
Lv 1	헤비 샷(ヘビーショット)	적 하나	적 한명에게 보통의 2배의 공격을 가함
	마인드 브레이크(マインドブレイク)	적 하나	적 한명의 정신을 붕괴시켜 MP를 없앰
Lv 2	그레네이드 봄(グレネードボム)	적 전체	그레네이드탄을 쏘아서 적 전체를 공격
	햄머 브로우(ハンマーブロウ)	적 하나	적 한명에게 강력한 일격을 가하여 날려버림
Lv 3	새터라이트 빔(サテライトビーム)	적 전체	위성의 빔포를 원격 조정하여 적 전체를 공격
	앵거 맥스(アンガーマックス)	적 복수	고파괴력탄을 30발정도 발사하여 복수공격

Barett Wallace

레드서틴

(RED XIII-レッドXIII)

48세/?/?/?/코스모 캐니언/머리 장식

레드서틴은 그 이름에 걸맞게 붉은 색의 털을 지니고 있다. 막상 보면 그는 야수적 이미지 때문에 지능은 낮을 것 같지만 사실 인간을 뛰어넘을 정도로 대단히 해박한 지식을 갖고 있다. 그 날카로운 발톱과 이빨로 인해 접근전에 능하지만 그밖에는 미지수. 또한 레드서틴은 본명이 아니며 원래 코스모 캐니언에서는 나나키라고 불린다.

리미트기

레벨	기술명	대상	효과
Lv 1	슬레드 펑(スレッドファング)	적 하나	무서운 스피드로 적에게 달려들어 공격
	루나틱 하이(ルナティックハイ)	자신	일정시간 턴 게이지가 2배로 빨라짐
Lv 2	블러드 펑(ブラッドファング)	적 한명	적 한명에게 뛰어들어 HP와 MP를 흡수
	스타더스트 레이(スターダストレイ)	적 복수	무수한 별들을 이용해 적 복수를 공격
Lv 3	하우링 문(ハウリングムーン)	아군 전체	늑대의 울부짖음으로 우리편을 분신으로 보이게 함
	어스 레이브(アースレイヴ)	적 복수	적 복수에 대해 15회의 연속공격을 퍼부음

RED XIII

PlayStation

케트 시 (Cait Sith, ケット・シー)

?/100cm/?/?/?/메가폰

연령과 종족 모두 불명. 말투로 봐서는 남자인 듯 하다. 모그리인 듯한 인형에 생명을 불어넣어서 항상 그 위에 타고 다닌다. 전투에서는 주사위나 슬롯 같은 기발한 도구로 특이한 공격을 펼친다. 취미는 점 보기인데 그 점의 결과는 상당히 이상한 것이 많은 듯.

Cait Sith

리미트기

레벨	기술명	대상	효과
Lv 1	다이스(ダイス)	적 하나	주사위를 2개에서 5개까지 던져 적을 공격
Lv 2	슬로트(スロット)		스롯트의 패에 따라 효과가 달라짐

슬롯

패	이름	대상	효과
꽝(ハズレ)	모그리 댄스(モグリダンス)	아군 전체	HP나 MP를 조금 회복
스페이드(スペード)	다트(ダーツ)	적 하나	작은 화살을 던져 적을 공격
클로버(クローバー)	매직(マジック)	아군 전체	HP나 MP를 전부 회복
다이아(ダイア)	토이 솔져(トイソルジャー)	적 복수	장난감 병사가 일제사격을 행함
하트(ハート)	럭키 걸(ラッキガール)	아군 전체	공격이 모두 크리티컬 히트로 됨
스타(スター)	합체(合體)	아군 전체	전원이 뚱보 모그리 속으로 들어가 합체
바(バー)	소환 카드(召喚カード)	-	카드를 뽑아 그 안의 소환수를 불러냄
스리 세븐(スリーセブン)	올 오바(オールオーバー)	적 전체	적 전체에 100%효과의 데스를 사용

시드 하이윈드 (Cid Highwind, シド・ハイウインド)

32세/178cm/B형/2월 22일/로켓마을/창

말투가 좀 나쁘지만 성격은 그렇지 않은 듯하다. 자신의 꿈에 대해서 그 누구에게도 뒤지지 않을 정도의 열정을 지닌 열혈 파일럿. 예전에 신라컴퍼니가 우주개발계획을 벌일 때 활발히 참가했던 경력이 있으나 아쉽게도 우주 진출의 꿈은 이루지 못했다. 클라우드들과 동행하게 되면서 그의 무기인 창과 탁월한 메카닉 지식을 이용해 위험을 돌파하는 데 큰 도움을 주게 된다.

리미트기

레벨	기술명	대상	효과
Lv 1	부스트 점프(ブーストジャンプ)	적 하나	상공으로 점프하여 적을 찔러 공격
	다이나마이트(ダイナマイト)	적 전체	다이나마이트에 담배불을 붙여 적에게 던짐
Lv 2	하이퍼 점프(ハイパージャンプ)	적 전체	상공으로 점프하여 적들을 차례차례 공격
	드래곤 모드(ドラゴンモッド)	적 하나	적을 창으로 찔러 HP와 MP를 흡수
Lv 3	드래곤 다이브(ドラゴンダイブ)	적 복수	상공으로 비약하여 적 복수를 창으로 찌름
	대난투(大亂鬪)	적 복수	적 중앙으로 뛰어들어 돌면서 적들을 찌름

Cid Highwind

유피 키사라기 (Yuffie Kisaragi, ユフィ・キサラギ)

16세/160cm/A형/11월 20일/우타이/수리검

낙천적이고 자기 위신이 대단하며 거의 항상 활기로 가득찬 소녀. 복장으로 봐서는 닌자로서의 기술도 익히고 있는 듯 하다. 유피가 여행하는 목적은 마테리아 수집이므로 많은 마테리아를 가지고 있는 클라우드들이라면 그녀의 제1표적이 될 수도…. 일단 동료가 되면 그녀의 뛰어난 닌술로 많은 활약을 해주지만 때때로 문제를 일으키기도 한다.

리미트기

레벨	기술명	대상	효과
Lv 1	질풍압뢰(疾風壓雷)	적 하나	적 한명을 벤 후 떨어져서 수리검으로 공격
	명경지수(明鏡止水)	아군 전체	아군 전원의 명중, 회피율을 100%로 만듬
Lv 2	발산~세(拔山~世)	적 전체	충격파를 일으켜서 적 전체의 밑에 지진을 일으킴
	혈제(血祭)	적 복수	적 복수에 대해 10회 연속공격을 가함
Lv 3	경유일촉(鏡釉一觸)	적 전체	적 전체에 방어력 무시의 크리티컬 히트를
	생자필멸(生者必滅)	적 복수	적 복수에 대해 15회 연속공격을 가함

Yuffie Kisaragi

빈센트 발렌타인 (Vincent Valentine, ヴィンセント・ヴァレンタイン)

27세/184cm/A형/10월 13일/?/총

수수께끼로 가득 찬 27세의 남자. 비교적 단정한 외모를 지니고 있지만 어딘지 모르게 어두운 그림자를 품고 있다. 그가 클라우드들과 동행하게 되는 것에는 과거 신라컴퍼니와의 인연이 깊게 작용하고 있는 듯하다. 상당히 스마트한 체격을 지니고 있으며 그 몸에는 두려울만할 능력이 감추어져 있다.

리미트기

레벨	기술명	대상	효과
Lv 1	가리안 비스트(ガリアンビースト)	자신	가리안비스트로 변신
Lv 2	데스 기가스(デスギガス)	자신	데스기가스로 변신

Cid Highwind

그 밖의 인물들

세피로스 (Sephiroth, セフィロス)

신라의 솔저였던 남자로 클라우드의 선배이기도 하다. 그의 과거는 신라의 극비 파일에 의해서 감춰져 있다. 정예 솔저 부대 안에서도 톱클래스의 실력을 자랑하고 있으며 그가 가진 장검 마사무네는 그만이 제대로 다룰 수 있다고 한다. 현재는 행방불명인 상태이다.

루파우스 (Rufus, ルーファス)

아버지와는 다르게 냉철한 사업가의 이미지를 가진 남자. 아버지가 죽고 난 직후에 바로 차기 사장자리에 올라 신라 컴퍼니의 운영 방식에 변혁을 일으킨다. 클라우드들이 신라 빌딩에 잠입했을 때 처음으로 그와 만나게 되며 여기서 잠깐 그의 샷건 솜씨를 볼 수도 있다. 또한 그의 애완 동물인 검은 색의 재규어도 볼 수 있다.

턱스 (Turks, タークス)

신라 컴퍼니 내의 특수 부대로서 그 임무는 정보수집 또는 조작, 암살 등 기업활동의 뒷면에서 활동하는 것들이 대부분이다. 조직 구성도 상에는 치안부문에 속하지만 부사장 루파우스의 지배하에 있어, 사실상 독립부대로써 활동하는 셈이다. 리더는 첸이며 그 아래에 루드와 레노, 그리고 신입 대원인 이리나가 있다.
첸은 그 위치에 걸맞게 리더십이 뛰어나지만 혼자서 행동할 때가 더 많다. 에어리스와는 오래 전부터 알고 있는 사이이며 그래서인지 그녀에게 신경이 많이 쓸려있는 듯하다. 레노와 루드는 서로 연애상담을 하는 등 친한 사이이며 함께 행동할 때가 많다. 이리나는 레노, 루드와 의견이 충돌할 때가 종종 있지만 항상 선배인 그들의 말을 따른다.

Rufus & Turks

마테리아

무기와 방어구에 있는 구멍에 마테리아라고 불리는 보석을 장착하면 여러가지 어빌리티를 사용할 수 있다. 마테리아의 종류는 마법 마테리아, 독립 마테리아, 커맨드 마테리아, 지원 마테리아, 소환 마테리아의 5가지로 크게 나뉘어진다.
또한 마테리아는 성장시킬수록 보다 좋은 효과를 가지게 되거나 새로운 마법 및 기술을 익히게 된다. 마테리아가 성장하는데 필요한 AP(어빌리티 포인트)는 전투가 종료되면 얻어지는데 오직 무기나 방어구에 장착된 마테리아만이 그에 해당된다. 경우에 따라선 AP를 좀 더 많이 얻게 해주는 무기도 있으며 반대로 아예 얻지 못하게 되는 것들도 있으니 주의를 요한다. 성장이 끝난 마테리아는 마스터한 것으로 되며 그와 똑같은 종류의 마테리아가 하나 더 생겨나게 된다(경험치는 다시 처음부터).

마법 마테리아(녹색)

이것은 전작들에 있었던 대부분의 기본 마법을 사용할 수 있게 해준다. 성장할수록 보다 강하고 다양한 마법을 사용할 수 있다.

이름	마법 종류 및 기타 사항
화염(ほのお)	파이어, 파이라, 파이가
냉기(れいき)	브리자드, 브리자라, 브리자가
대지(だいち)	퀘이크, 퀘이라, 퀘이가
번개(いかずち)	썬더, 썬더라, 썬더가
회복(かいふく)	케알, 케알라, 리제네, 케알가
봉함(ふうじる)	슬리플, 사일레스
독(どく)	바이오, 바이오라, 바이오가
치료(ちりょう)	포이조나, 에스나, 레지스트
시간(じかん)	슬로우, 헤이스트, 스톱
변신(へんしん)	미니맘, 토드
현혹시킴(まどわす)	컨퓨, 버사크
이탈(りだつ)	에스케프, 데존
중력(じゅうりょく)	그라비데, 그라비라, 그라비가
배리어(バリア)	배리어, 마배리어, 리플레크
소생(そせい)	레이즈, 어레이즈
운석(いんせき)	코메트, 코메테오. 잊혀진 도시에있음
소멸(しょうめつ)	데배리어, 데스톨, 데스
월(ウォール)	월
실드(シールド)	실드. 대공동에 있음
알테마(アルテマ)	알테마. 코렐의 마황열차를 안전하게 멈춘 후 답례로 받음
봉인(ふういん)	프리즈, 브레이크, 톨네이도, 플레어. 미딜에 있는 백초코보(미뎃의 야채를 준 후 귀를 조사)
풀케어(フルケア)	풀케어. 메테오 발동후에 코스모 캐니언에 있음
마스터 마법(マスターまほう)	모든 마법을 사용. 코스모 캐니언 천문대(모든 마법 마테리아 마스터)

소환 마테리아(적색)

이것은 전작들에서 볼 수 있던 소환수들을 불러낼 때 쓰인다. 6의 마석을 생각하면 쉬울 것이다.

이름	입수 방법 및 장소
초코보 & 모그리(チョコボ&モーグリ)	초코보 농장의 초코보
이플리트(イフリート)	제노바 BIRTH를 물리침
시바(シヴァ)	보톰스웰을 물리침
라무우(ラムウ)	골드 소서의 초코보 레이서 대기실
타이탄(タイタン)	공가가 폐허 마왕로
쿠자타(クジャタ)	잠의 숲
리바이아선(リヴァイアサン)	우타이 오강의 탑
하데스(ハーデス)	비공정 겔니카(해저)
피닉스(フェニックス)	콘돌 포트 상단(휴즈 마테리아 이벤트 후)
오딘(オーディーン)	니블헤임 신라 저택 2층의 금고
바하무트(バハムート)	고대종의 신전에서 메테오 벽화의 방
바하무트개(バハムート改)	북쪽의 크레이터 지역으로 갔을 때 바닥에서 찾을 수 있음
바하무트영식(バハムート零式)	코스모 캐니언의 천문대에서 지원(파랑)의 휴즈 마테리아를 조사. 단, 바하무트와 바하무트개가 필요
알렉산더(アレクサンダー)	대빙하에서 설녀의 계곡
튜폰(テュポーン)	코스모 캐니언 남동쪽 부근의 숲(오래된 숲)
나이츠 오브 라운드(ナイツオブラウンド)	라운드 아일랜드(지도 북동쪽 부근)에 있는 마테리아 동굴. 단, 해초코보가 있어야 갈 수 있음
마스터 소환(マスターしょうかん)	모든 소환 마테리아를 마스터해서 코스모 캐니언의 휴즈 마테리아를 조사

PlayStation

독립 마테리아(분홍)

독립 마테리아는 능력치를 상승시키는 등 특수한 효과를 일으키는 것들이 많다. 인터내셔널에서는 '잠수' 마테리아가 추가되었다.

이름	효과 및 기타
스피드(スピード)	민첩성 상승. 배틀 스퀘어의 경품
럭키(ラッキー)	운 상승. 고대종의 신전
MP업(MPアップ)	최대 MP 상승
HP업(HPアップ)	최대 HP 상승
HPMP 바꾸기(HPMPいれかえ)	HP와 MP의 최대치를 바꿈. 마테리아 동굴(코렐 북쪽)
매지컬(マジカル)	마력 상승. 산호 계곡
감싸다(かばう)	아군을 감쌈(랜덤)
카운터(カウンター)	데미지를 입으면 반격. 니블산, 초코보레이스
원거리 공격(えんきょりこうげき)	후열에 있어도 통상의 위력. 미스릴 마인
적 피함(てきよけ)	전투발생 확률 하락. 초코보레이스 경품
적 부름(てきよせ)	전투발생 확률 상승. 배틀 스퀘어 경품
초코보 부름(チョコボよせ)	초코보 출현(발자국 위). 초코보 농장
경험치 업(けいけんちアップ)	전투 후 습득 경험치 증가. 골드 소서
길 업(ギルアップ)	전투 후 습득 길 증가. 골드 소서
선제공격(せんせいこうげき)	선제공격 확률 상승. 배틀 스퀘어 경품
전부 전체화(すべてぜんたいか)	공격, 마법, 커맨드의 전체화. 대공동
잠수(せんすい)	물 속에서 시간제한 없이 전투가능. 캄 마을 서쪽 집의 2층에 있는

커맨드 마테리아(황색)

커맨드 마테리아는 전투 중에 고를 수 있는 커맨드의 종류를 늘려주며 여러가지 특수한 행동을 부여해준다. 또한 성장하면 커맨드의 변화가 일어나기도 한다.

이름	입수 장소
훔치다(ぬすむ)	캄, 지하 하수도
간파하다(みやぶる)	캄, 욱번가, 레드서틴의 초기 장비
적의 기술(てきのわざ)	알쥬논, 잊혀진 도시, 초코보 선인의 집, 신라 빌딩
던지다(なげる)	메테오 발동 후 콘돌 포트 및 로켓 마을, 유피의 초기 장비
조정하다(あやつる)	메테오 발동 후 콘돌 포트 및 로켓 마을, 케트 시의 초기 장비
전체베기(ぜんたいぎり)	오래된 숲
연속베기(れんぞくぎり)	비공정 겔니카(해저)
더블 마법(Wまほう)	배틀 스퀘어 경품
더블 아이템(Wアイテム)	케논 설치 후 8번가
필살(ひっさつ)	메테오 발동 후 콘돌 포트 및 로켓 마을, 공가가
변화(へんか)	고대종의 신전
흉내내기(ものまね)	마테리아 동굴(우타이 에어리어)
더블 소환(Wしょうかん))	배틀 스퀘어 경품
마스터 커맨드(マスターコマンド)	코스모 캐니언 천문대(모든 커맨드 마테리아 마스터)

지원 마테리아(청색)

지원 마테리아는 단독으로는 효과를 발휘하지 못하며 연결된 구멍을 이용해서 반드시 다른 종류의 마테리아와 조합해줘야 한다. 그러나 조합할 수 있는 마테리아의 조건이 정해져 있는 것도 있으므로 그 점에 신경쓰자. 가장 중요한 추천 조합은 '피닉스+파이널 어택' 이다(MP가 허락하는 한 거의 전멸 당하지 않는다).

이름	입수 장소
전체화(ぜんたいか)	7번가 슬럼, 신라 빌딩, 운반선(조기 쥬논 이벤트), 레드 서틴의 초기 장비
커맨드 카운터(コマンドカウンター)	대공동
마법 카운터(まほうカウンター)	초코보 레이스 상품
MP터보(MPターボ)	북쪽 크레이터 지역
MP흡수(MPきゅうしゅう)	우타이
HP흡수(HPきゅうしゅう)	우타이
추가베기(ついかぎり)	대빙하
덤으로 훔치기(ついでにぬすむ)	우타이(다차오 상에서 불로 막혀 갈 수 없는 곳. 수신님의 비늘이 있어야 함)
속성(ぞくせい)	니블산, 신라 빌딩, 니블헤임
추가효과(ついかこうか)	기족의 동굴(코스모 캐니언 내부)
기습(ふいうち)	초코보 레이스 상품

적의 기술

커맨드 마테리아인 '적의 기술'을 장착하고 있으면 적의 특수 기술을 맞았을 때 그 기술을 배울 수 있다('적의 기술'을 장착한 사람만). 배울 수 있는 기술의 수는 24가지. 이것을 전부 익혀야만 마스터 마테리아로 만들 수 있다. 좀 더 수월하게 배우기 위해서는 '조종하다'의 마테리와와 병행해서 사용해야 한다.

기술	사용하는 적	출현 장소
개구리의 노래(カエルのうた)	터치미(タッチミー)	공가가 에어리어(숲)
레벨 4 자폭(レベル4自爆)	무(ムー)	그래스랜드 에어리어
	트릭플레이(トリックプレイ)	아이시클 에어리어
매직 햄머(マジックハンマー)	족참초(足斬草)	우타이 에어리어
화이트 윈드(ホワイトウィンド)	젬제렛(ゼムゼレット)	쥬논 에어리어
마이티 가드(マイティガード)	비치프러그(ビーチプラグ)	코렐 에어리어
천사의 속삭임(天使のささやき)	포란사리타(ポーランサリタ)	대공동 내부
드래곤 포스(ドラゴンフォース)	다크드래곤(ダークドラゴン)	대공동 내부
데스포스(デスフォース)	아다만타이마이(アダマンタイマイ)	우타이 에어리어(해안)
화염방사(火炎放射)	아크드래곤(アークドラゴン)	미스릴마인
	드래곤(ドラゴン)	니블산(ニブル山)
레이저(レーザー)	다크드래곤(ダークドラゴン)	대공동 내부
마트라 매직(マトラマジック)	스위퍼 커스텀(スイーパーカスタム)	미드갈 에어리어
냄새나는 입김(臭い息)	몰볼(モルボル)	대공동 내부
베타(ベータ)	미드갈즈오름(ミドガルズオルム)	그래스랜드 에어리어(습지대)
아쿠아브레스(アクアブレス)	서펜트(サーペント)	신라비공정(겔니카)
트라인(トライン)	고드(ゴドー)	우타이 오강의 탑(5층)
매지컬브레스(マジカルブレス)	패러사이트(パラサイト)	대공동 내부
????(????)	저지(ジャッジ)	신라 저택
	베히모스(ベヒーモス)	미드갈 8번가 지하
	킹 베히모스(キングベヒーモス)	대공동 내부
고블린 펀치(ゴブリンパンチ)	고블린(ゴブリン)	고블린 아일랜드
초코보클(チョコボックル)	(레벨16)초코보	그래스랜드 에어리어
	(레벨36)초코보	미딜 에어리어
레벨 5데스(レベル5デス)	패러사이트(パラサイト)	대공동 내부
죽음의 선고(死の宣告)	바운드팻(バウンドファット)	산호의 계곡
죽음의 룰렛(死のルーレット)	데스디러(デスディーラー)	대공동 내부
섀도우 플레어(シャドウフレア)	알테마웨폰(アルテマウェポン)	코스모 에어리어(상공)
드래곤 좀비(ドラゴンゾンビ)	대공동 내부	
어떻게든???(なんとか???)	드래곤 좀비(ドラゴンゾンビ)	대공동 내부

※초코보클은 레벨이 4의 배수인 초코보에게 미엣의 야채(ミメットの野菜) 3개, 또는 실키스의 야채(シルキスの野菜) 2개를 던져준 후 레벨 4 자폭을 사용하면 배울 수 있다.

궁극 리미트기

캐릭터들에게는 많은 리미트기가 있지만 그 중에서도 최강의 리미트기가 있다. 바로 레벨4의 기술들인데 자연스럽게는 얻을 수 없고 특별한 아이템을 얻어서 해당 캐릭터에게 사용해줘야 한다(그전의 모든 리미트기를 익혔어야 함). 참고로 케트시의 리미트기는 레벨 2까지밖에 없다.

클라우드-초구무신패참 (超究武神覇斬)

골드 소서의 배틀 스퀘어에서 얻을 수 있는 경품이다. 메테오가 발동되기 전에는 51200BP가 필요하지만 그 후에는 32000BP로 줄어든다.

바렛트-카타스트로피 (カタストロフィ)

코렐에서 일어나는 휴즈 마테리아 이벤트에서 열차를 무사히 멈춘 후 마을의 집안에 있는 사람들을 조사하면 얻을 수 있다.

티파-파이널 헤븐 (ファイナルヘヴン)

우선 티파를 파티에 넣고 니블헤임의 티파의 집 2층으로 간다. 그런 후 피아노를 칠 때 '도레미시라 도레미솔 파도레'의 식으로 건반을 누르면 티파의 스승이 남긴 편지를 읽으면서 얻게된다.

에어리스-위대한 복음 (大いなる福音)

쥬논의 북동쪽 부근에 산맥이 있는 곳 부근에는 어떤 동굴이 하나 있다. 그 안에 있는 사람은 지금까지의 파티의 전투회수(도망회수도 알 수 있다)를 알려주는데 그 전투회수의 십의 자리와 일의 자리의 숫자가 똑같아지면 '미스릴(ミスリル)'이라는 아이템을 준다. 그후에 공가가 동쪽(골드소서 남쪽) 부근의 외딴 집에 있는 사람에게 그것을 주고 나서 위층의 벽에 있는 금고를 조사하면 얻을 수 있다. 특이한 점은 이를 계속 반복해도 위대한 복음을 계속 얻을 수 있다(…별 의미는 없다).

레드서틴-코스모 메모리 (コスモメモリー)

니블헤임의 신라 저택에서 금고를 열고 나서 보스를 물리치면 얻게된다.

유피-삼라만상 (森羅万象)

유피를 파티에 넣고 우타이 마을 북쪽에 있는 '오강의 탑'에 들어간다. 그리고 5층에 있는 고드를 물리치면 얻을 수 있다.

빈센트-카오스 (カオス)

빈센트를 데리고 루크레시아의 거처(서쪽 대륙 중앙의 큰 호수에 있는 동굴)로 가면 얻을 수 있다.

시드-하이윈드 (ハイウインド)

비공정 겔니카(해저에 있는 침몰된 비공정)의 안을 조사하면 얻을 수 있다.

캐릭터별 최강 무기

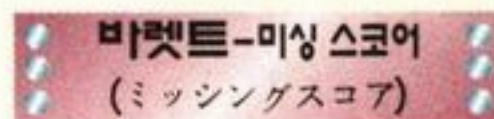
각 캐릭터에게는 최강의 무기가 각각 존재한다. 이 최강의 무기들은 특별한 성질을 갖고 있는 경우가 많으며 마테리아 구멍은 있으나 마테리아를 성장시킬 수가 없다(단, 에어리스의 무기 제외). 각 캐릭터마다 무기의 공격력이 세지는 조건을 극대화시켜서 최대의 효과를 발휘할 수 있도록 하자.

클라우드-알테마 웨폰 (アルテマウエポン)

알테마 웨폰을 물리치고 나서 얻게되는 무기. 전작에도 등장한 바가 있다. 사용자의 HP가 많을수록 공격력이 높아지는 특성을 지니고 있다.

티파-프레미엄 하트 (プレミアムハート)

미드갈의 캐논 설치 후에 월마켓에서('ITEM'이란 간판이 있는 곳) 입수할 수 있다. 미드갈에 다시 들어가기 위해서는 우선 북쪽 대륙 아래에 있는 발굴 현장(본빌리지)에서 여러번 발굴 시도를 해야 한다. 그러면 '5번가 게이트의 열쇠'를 얻게 되는데 이를 이용해서 미드갈로 들어갈 수 있다. 이 무기는 리미트 게이지가 많이 차 있을수록 공격력이 높아지는 특성을 지니고 있다.

바렛트-미싱 스코어 (ミッシングスコア)

역시 미드갈의 캐논 설치 후 8번가에서 입수할 수 있다(바렛을 꼭 파티에 넣을 것). 자신이 끼워둔 마테리아의 축적된 AP의 합계가 클수록 공격력이 높아진다. 또한 사격무기라서 후열에서 공격해도 통상의 위력을 나타낸다.

레드서틴-리미티드 문 (リミテッドムーン)

DISC3에서 레드서틴을 파티에 넣고 코스모 캐니언에 있는 부겐하겐에게 말을 걸면 입수할 수 있다. 이것은 알테마 웨폰과는 달리 MP가 많을수록 공격력이 높아지는 특성을 지니고 있다.

에어리스-프린세스 가드 (プリンセスガード)

고대종의 신전에서 입수할 수 있다. 지켜줘야 할 사람, 즉 전투불능 상태에 빠진 사람이 있으면 파워업하는 특성을 지닌 무기이다. 또한 특이하게도 마테리아 성장이 가능하다.

시드-비너스 고스펠 (ビーナスゴスペル)

신라 26호가 없어진 후 로켓 마을에서 중앙에 있는 할아버지에게 3번 말을 걸면 입수할 수 있다(그전에는 다른 무기). 이것은 리미티드 문과 마찬가지로 MP가 많을수록 공격력이 세지는 특성을 지니고 있다.

유피-불구대천 (不倶戴天)

해저에 있는 비공정 겔니카에서 입수할 수 있다. 이 무기는 상대의 레벨이 높을수록 공격력이 높아지는 특성을 지니고 있다. 나중에 두 웨폰 같은 강력한 상대에게 사용하면 상당한 데미지를 입힐 수 있으니 애용하자. 던지는 무기라서 후열에서 사용해도 통상의 공격력을 나타낸다.

케트 시-마벨라스티어 (マーベラスチアー)

미드갈에 캐논 설치 후 다시 갈 수 있는 신라 빌딩(64층의 락커룸)에서 입수할 수 있다. 알테마 웨폰과 마찬가지로 HP가 많을수록 공격력이 세진다.

빈센트-데스페널티 (デスペナルティ)

서쪽 대륙 중앙 부근에 있는 루크레시아의 거처에서 입수할 수 있다(잠수함 등을 이용). 처음에는 빈센트를 파티에 넣고 루크레시아의 이벤트를 본 후 전투를 몇 번 치르면서 시간을 보낸다. 그런 후에 다시 가보면 궁극 리미트기인 카오스와 함께 얻을 수 있다. 물리친 적의 수가 많아질수록 공격력이 높아지는 특성을 지니고 있다. 후열에서 공격해도 통상적인 위력을 나타낸다.

특수 초코보 얻는 법

초코보의 수컷과 암컷을 커플링시킨 뒤에 열매(實)를 더해주면 새로운 초코보가 탄생된다는 것은 기본. 하지만 여기에 특수한 열매를 더해주면 그에 따른 특수한 초코보를 얻을 수 있다. 그 방법은 아이시클 에어리어의 외딴 집에 있는 초코보 선인에게서 들을 수 있다. 하지만 한 번에 조금 밖에 들을 수 없고 플레이 시간이 좀 지난 후에 계속 반복해서 들어야 한다(들은 내용은 초코보 농장의 아이에게 메모시키자). 마지막에 얻는 해초코보의 경우 지도 북동쪽에 숨겨져 있는 마테리아 동굴(나이츠 오브 라운드)에 들어가기 위해선 꼭 필요하다.

산초코보	클래스 B나 C의 초코보들을 커플링시킨 후 카라브 열매(カラブの實)를 사용
천초코보	클래스 B 또는 C의 초코보들을 커플링시킨 후 카라브 열매를 사용
산천초코보	산초코보와 천초코보를 커플링시킨 후 아무 열매나 사용
해초코보	산천초코보와 클래스 A의 초코보를 커플링시킨 후 제이오의 열매(ゼイオの實)를 사용

스토리 진행 및 설명

스토리 진행 및 설명은 대사를 중심으로 구성해 놓았으며 설명은 난이도상 간단히 해놓았다.

7번 마황로 폭파

????: 가자, 신참! 날 따라와!

도중에 열차 옆에 쓰러져 있는 병사들을 조사하면 아이템을 얻을 수 있다.

빅스: 역시 솔저로군! 하지만 반 신라 그룹인 '아바란치'에 솔저가 참가했다니, 믿기질 않는데!

제시: 그게 사실이야? 솔저는 우리들의 적이잖아? 그 솔저가 어째서 우리 아바란치에게 협력하는 거지?

빅스: 성급해질 필요없어, 제시. 지금은 이미 신라를 그만두고 우리들의 동료인 셈이지. 그러고 보니 아직 이름을 듣지 못했군. 이름이 뭐지?

여기선 초기 이름인 클라우드로 한다.

클라우드: …클라우드야.

빅스: 클라우드라, 난….

클라우드: 너희들의 이름은 듣고싶지 않은데. 어차피 이 일이 끝나면 헤어질 사이니까.

????: 너희들 뭐 하는 거야! 신속하게 행동하라고 했잖아! 목표는 7번 마황로다. 마황로 앞의 브릿지에서 집합하자구. 원래 솔저였던 놈이라…. 쳇, 신용할 수 없겠군.

바렛트: '캔슬' 버튼을 누르면서 '방향키'를 누르면 빨리 달릴 수 있지. 서두르라고!

그들을 따라서 마황로 내부로 들어가자.

바렛트: 어이! 너 말야. 마황로에 오는 건 이번이 첫 번째가 아니지?
클라우드: 뭐, 솔저…신라 컴퍼니의 인간이었으니까.
바렛트: 이 별은 마황 에너지로 가득 차 있어. 주민들은 그 마황 에너지를 이용해 살아가고 있고. 하지만 아무도 마황의 본질을 알지 못하지. 넌 알고 있어? 마황은 이 별에 흐르는 피야. 그것을 신라라는 회사가 닥치는 대로 뽑아 올리고 있지. 이런 요상한 기계로 말야.
클라우드: 사설은 필요 없어. 빨리 가기나 하자구.
바렛트: 으…. 좋아 여기부터는 나도 동행하도록 하지.

제시에게 말을 걸면 앞으로 나아갈 수 있으며 엘리베이터 안에서는 화면 오른쪽의 스위치를 누르면 내려갈 수 있다.

바렛트: 마황로의 덕분에 이 별의 생명은 매일 줄어들어 가지. 그리고 언젠가는… 끝장나게 될 거야.
클라우드: 안됐지만 흥미가 없는걸.
바렛트: 별이 죽게 된단 말야. 클라우드씨!
클라우드: 난 빨리 일을 끝마치고 싶을 뿐이야. 경비병이나 가드 로봇이 오기 전에 말이지.

긴 계단을 내려와서 제시가 사다리를 타는 법을 가르쳐 준다. 사다리 앞에서 '결정' 버튼을 누른 후 방향키의 상하를 눌러서 이동하면 된다.

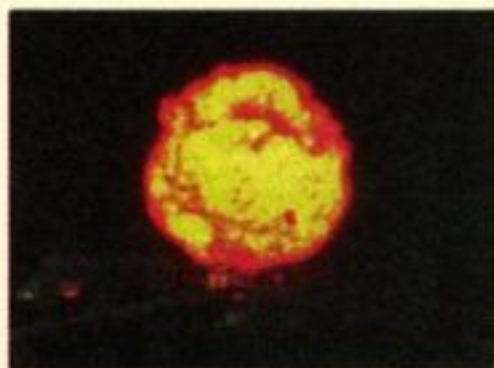
바렛트: 여기를 날려버리면 이 기계도 고철덩이에 불과하지. 클라우드씨, 폭탄을 세트해주겠어?
클라우드: 네가 하는 것이 더 좋지 않을까?
바렛트: 나? 난 망을 볼 거야. 네 녀석이 이상한 짓을 하지 못하게 말야.
클라우드: 마음대로 해보시지.
????: 눈을 떠라! 여기는 보통의 발전소가 아니야!
클라우드: 응?
바렛트: 어떻게 된 거야? 빨리 해봐!
클라우드: 그래. 미안해.

곧 폭탄은 세트되고 첫 번째 보스와 싸우게 된다.

BOSS-가드 스콜피온

HP 800. 뇌 속성에 약하므로 썬더를 사용해서 공격하면 많은 효과를 볼 수 있다. 보스가 꼬리를 치켜올리고 있을 때 공격하면 반격 당한다는 점을 잊지 말자.

보스를 물리친 후에는 10분 이내에 마황로에서 탈출해야 한다. 도중에 다리를 다친 제시를 데리고 나가는 것을 잊지 말도록.

제시를 잊지 말자

폭발하는 마황로

빅스: 별의 생명이 조금은 늘어났겠군?
웻지: 그렇군요.
바렛트: ….
제시: 다 됐어. 모두 비켜 서있어.
바렛트: 자! 모두 흩어지자구. 다시 모이는 지점은 8번 가의 스테이션. 각자 단독으로 행동한 후에 열차로 뛰어드는 거야.
클라우드: 어. 이이.
바렛트: 돈 얘기라면 무사히 아지트에 돌아간 후에 하자.

바렛트를 따라 계단을 올라 나가자.

꽃 파는 소녀: 저기 무슨 일이 있었어요?
클라우드: 1. 도망가
2. 신경 쓰지마. 그보다…
클라우드: 1. 꽃이라니… 신기한데?
2. 아니. 아무 것도 아냐
꽃 파는 소녀: 아! 이거요? 맘에 들어요? 1길인데 어때요?
클라우드: 1. 사다
2. 그만두다
꽃 파는 소녀: 와! 고마워요. 자!

운명적인 만남

좀 더 진행하다보면 병사들에게 쫓기게 되는데 이때 선택문(3회)에 따라 전투를 할 수도 있고 안 할 수도 있다. 병사들을 피하던 클라우드는 기차 위로 뛰어든다.

위쪽을 고르거나 시간이 지나면 전투

빅스: 클라우드씨가 당했을까요?
바렛트: 그 녀석은 돈을 받기 전엔 절대 사라지지 않을걸!
제시: 클라우드….
빅스: 클라우드 말야. 마지막까지 우리들… 아바란치를 위해 싸워 줄까?
바렛트: 글쎄? 모르겠어. 네 녀석들이 좀 더 믿음직하다면 그딴 녀석은 고용하지 않아도 될텐데 말야.
웻지: 아! 바레트씨. 우리들의 보수는… 아. 아무 것도 아니에요.
아바란치 일원: 후우…. 앗. 클라우드!
클라우드: 약속시간에 늦은 모양이군.
바렛트: 어이! 지각대장! 꽤 화려한 등장인데?
클라우드: 그렇지도 않아. 보통이지.
바렛트: 걱정이나 시키고 말야. 정말 제멋대로인 녀석이군.
클라우드: 흐응…. 날 걱정해주었단 말야?
바렛트: 뭐라고? 지각한 만큼은 보수에서 뺄 거야. 아! 너희들! 장소를 바꾸겠어. 따라와.
웻지: 수고하셨어요. 클라우드씨.
빅스: 헤헤! 다음 작전에도 잘 부탁해. 클라우드.
제시: 이건 위험하니까 닫아 둘게. 클라우드 얼굴이 까매졌는데? 자 됐어. 아까는 마황로에서 구해줘서 고마워.

열차 안의 다른 칸으로 간 후에는 제시에게 말을 걸자.

제시: 이것이 마황도시 미드갈의 전경프레임 모델이야. 스케일은 대충 1/10000 정도일까? 상부 플레이트는 지상으로부터 약 50미터 떨어져 있어. 플레이트를 지지하고 있는 것은 중심의 커다란 지주와 각 구역에 건설되어 있는 기둥…. 기둥은 기계탑이라고 불리고 있어. 속닥속닥…(폭발한 1번 마황로가 북쪽의 변두리에 있어). 그곳에서부터 2, 3…8번 마황로까지 8개의 마황로가 미드갈의 전력 배급을 맡고 있는 거야. 각각의 마을에는 이름이 있었지만 미드갈에 사는 사람은 아무도 기억하지 못하고 있지. 이름보다는 번호로 부르고 있지. 이곳은 그런 곳이야.
제시: 후우. 다음은 이거야. 잘 봐. 우리들이 지금 타고 있는 열차의 루트야. 플레이트를 지지하고 있는 거대한 기둥에 나선형 레일이 건설되어 있어. 지금은 기둥의 한가운데지. 각각의 통과 포인트에는 ID인지 에어리어가 설치되어 있어서 승객 전원의 신분이나 모든 것을 신라빌딩의 호스트 컴퓨터와 접속하여 체크하고 있지. 속닥속닥(우리들은 어차피 불청객이니까 가짜 ID로 통과해야해).
제시: 소문에 의하면 이 빛이 ID검지 에어리어의 사인이야. 속닥속닥(어두워지면 치한이 많대. ID검지 에리어는). 뭐 그건 그렇다 치고. 곧 지상으로 돌아갈 수 있겠네요. 왠지 기대되는데?

미드갈의 구조

다시 한 번 제시와 대화하면 선택문이 뜨는데 크게 상관은 없다.

제시: 참! 클라우드, 나중에 내가 손수 만든 작품을 선물해줄까?
클라우드: 1. 아냐 그만두지
2. 기대하고 있겠어
제시: 음! 그럼 솜씨를 발휘해서 멋지게 만들어서 줄께.

세븐스 헤븐

아지트로 돌아온 바렛트 일행. 역에 도착하면 왼쪽에 있는 바렛트들의 아지트로 향하자.

????: 아빠
????: 자! 마린, 클라우드에게 '어서오세요' 해야지? 어서 와, 클라우드, 작전은 잘 진행되었나보지? 바렛트랑 싸우진 않았어?
클라우드: 1. 그랬어
2. 참았지, 뭐
????: 역시! 바렛트는 어른이고 클라우드는 어리니까 잘 다룰 것 같아서 약간 걱정했었어….
티파: 어! 꽃이라니 신기한데? 슬럼가에서는 거의 찾아보기 힘들텐데? 그래도 선물로 꽃이라니? 클라우드… 혹시 그런 의미야??
클라우드: 그런 건 아니고….
1. 티파 줄게
2. 마린 줄께
티파: 고마워, 클라우드, 아! 향기가 좋은데, 상점 안을 꽃으로 잔뜩 장식해 둘까?

문을 나서려고 하면 바렛트가 들어온다.

마린: 어서 오세요, 아빠!
티파: 수고했어, 바렛트.
바렛트: 그래!! 그럼 회의를 시작하겠다!!

바렛트를 따라서 밑으로 내려 가보자.

바렛트: 이봐 클라우드씨, 묻고 싶은 게 있는데…. 오늘 우리들이 싸웠던 놈들 중에 솔저가 있었던가?
클라우드: 아니, 분명히 없었어.
바렛트: 꽤 자신있게 말하는데.
클라우드: 만약 솔저와 싸웠다면 너희들이 살아있을 리가 없을 테니까.
바렛트: 자기가 솔저라고 해서 너무 건방지게 말하지 말라구!
클라우드: ….
바렛트: 확실히 넌 강해. 틀림없이 솔저 녀석들은 모두 다 강하겠지. 하지만 넌 현재 반란 조직에 참가한 몸. 신라 녀석들의 편을 들어주면 안되지!
클라우드: 신라의 편을 든다고? 난 네 질문에 답한 것 뿐이야. 난 위에서 기다리겠어. 보수에 대해서 이야기하고 싶거든.

상황은 악화되고…

티파: 클라우드, 기다려!
바렛트: 티파! 그런 녀석 따위는 내버려둬! 아직도 신라에 미련이 남은 모양이니까!
클라우드: 닥쳐! 나는 신라나 솔저에 대해서 미련이 없어! 그렇다고 해서 착각하지마! 별의 생명이나 너희들 아바란치의 활동에 대해서도 흥미가 없으니까!

다시 위로 올라가서 문으로 향하려 하면 티파가 올라온다.

티파: 클라우드 부탁해, 힘을 빌려줘.
클라우드: 티파, 미안하지만….
티파: 별이 병들어 가고 있어. 이대로 가면 죽어버릴 거야. 누군가가 어떻게든 하지 않으면 안 된단 말야.
클라우드: 바렛트들이 어떻게든 하겠지. 나와는 상관없는 일이야.
티파: 정말 갈 거야? 귀여운 어릴 적 친구의 부탁도 들어주지 않고 가버릴 거야?
클라우드: 음….
1. 잘도 말하는군
2. …미안하지만
티파: 약속도 잊어버렸니?
클라우드: 약속?
티파: 역시 잊어버렸구나. 기억해봐, 클라우드, 그건 7년 전의 일이야.

티파: 마을의 보수탑, 기억나니?
클라우드: 아! 그때의 일 말이구나? 티파가 늦게오는 바람에 추위 속에서 떨고 있었지.
티파: 기다렸지? 할말이 뭐야?
클라우드: 나, 봄이 되면 마을을 떠나 미드갈에 갈 거야.
티파: 남자들은 모두 마을을 떠나가는구나….
클라우드: 나는 다른 사람들과는 달라. 단지 일을 찾는 것만이 아니라고, 난 솔저가 되고 싶어. 세피로스 같은 최고의 솔저가….
티파: 세피로스…. 영웅 세피로스말이야? 솔저가 된다는 건 어렵겠지?
클라우드: 한동안은 마을에 돌아오지 못할 거야.
티파: 큰 활약을 한다면 신문에도 나오겠지?
클라우드: 그렇게 되도록 노력해야지.
티파: 약속해 줘, 클라우드가 유명해진 후에 내가 힘들어지면 꼭 나타나서 나를 도와주겠다고.
클라우드: 으응?
티파: 내가 핀치일 때 영웅처럼 나타나서 구해주는 거야…. 한 번쯤은 경험해 보고 싶지 않아?
클라우드: 하아?
티파: 좋겠지? 약속해 줘.
클라우드: 알았어, 약속하지.

어릴 적의 약속

티파: 기억났니? 그때의 약속….
클라우드: 나는 영웅도, 유명인도 아니야. 약속은 지킬 수 없어.
티파: 하지만 어릴 적 꿈은 실현했잖아. 확실히 솔저가 되었잖아. 그러니까 이번에야말로 약속을….
바렛트: 어이! 기다려 솔저씨, 약속은 약속이니까 자! 보수야.
클라우드: 이런, 너무 적잖아! 이번 보수로는 너무 부족한데?
바렛트: 응? 그렇다면?
클라우드: 다음의 미션도 있나? 2배 금액인 3000길 정도로 해주지.
바렛트: 뭐라고?
티파: 괜찮으니까. 속닥속닥(일손이 딸리고 있는 건 사실이잖아요.)
바렛트: 으~(남은 금액은 마린의 학자금이란 말야). 2000길이야.
티파: 고마워, 클라우드.

잠을 잔 후에 다시 올라가서 바렛트에게 말을 걸면 마테리아의 사용법을 가르쳐달라고 하는데 마음대로 선택하자. 이제부터는 마테리아를 마음대로 장착해서 사용할 수 있게된다. 마을 하단의 무기점이 있는 건물 2층에서는 게임 진행에 대한 여러가지 조언과 함께 아이템을 얻을 수 있다. 특히 전체화 마테리아는 꼭 얻도록. 역으로 돌아가서 기차를 타자.

이곳은 꼭 들리자

프레지던트 신라

바렛트: 음, 꽤 비어있는데?
샐러리맨: 너희 같은 녀석들이 난리를 치니까 비어있는 거 아냐! 욱! 뉴스도 보지 못했어? 아바란치가 테러예고를 해왔다고. 이런 날에도 이렇게 돌아다니는 사람은 나 같은 성실한 신라 샐러리맨 정도밖에 없다구.
바렛트: 너! 신라의 녀석이냐!
샐러리맨: 난 폭력이 싫다고, 제발 살려줘.
티파: 바렛트.
바렛트: 너! 오늘 재수가 좋은 줄 알아.
클라우드: 자! 어쩔 거야?
바렛트: 정말 침착한 놈이군. 나까지 침착해지겠는데.
티파: 열차의 접속이 끝났나봐요. 출발해요.
클라우드: 이번 작전을 설명해 주지 그래?
바렛트: 일에 아주 열성적이군 그래. 클

라우드씨, 어쩔 수 없지. 설명해 주지. 제시에게 들었겠지만, 위의 플레이트와는 경계가 있어. 열차 사이의 ID 스캔 시스템이지.
티파: 신라의 자랑이죠.
바렛트: 이제까지의 가짜 ID는 더 이상 사용하지 못해.
티파: ID 검지 에리어까지 이제 3분 남았네요.
바렛트: 좋아! 3분 후에 열차에서 뛰어내린다.
티파: 클라우드, 이쪽에 와서 모니터를 봐봐.

티파: 어머, 벌써 질리도록 봤다는 듯한 얼굴이네. 어쨌든 좀 더 옆으로 와봐.
티파: 이상한데, ID 검지 에리어까지는 아직 남았을 텐데? 어떻게 된 일이지?
바렛트: 무슨 일이야?
제시: 큰일났어! 일이 안 좋게 됐어. 설명은 나중에 하고 우선 이쪽으로.
바렛트: 쳇, 어떻게 되가는 거야?
바렛트: 머뭇거리지 말고 빨리 가자!

사실 이 사태는 제시가 클라우드를 위해서 준비한 특별 제작 ID카드에 오류가 일어나서 발생한 것이다. 이제 각 칸마다 제한시간이 주어지고 그 시간 내에 칸을 지나가야 한다. 이때 3번째 칸에는 소매치기 남녀가 있는데 그들에게 다가가면 100길을 도둑맞게 된다. 하지만 그들에게 말을 걸면 다시 받을 수 있다(남자는 3번째 칸 뒤쪽에 있음, 여자는 도망가므로 따라가서 말을 걸자). 그 외에 다른 사람들에게 말을 걸면 아이템을 얻을 수도 있다.

서둘러 지나가자

바렛트: 좋아!! 잘했어!! 이봐!! 여기야!! 자, 여기서 뛰어내리자구!!
티파: 무서운데.
클라우드: 이제 와서 무슨 말을 하는 거야. 대체 왜 따라온 거야?
티파: 그렇지만….
바렛트: 거기 두 분, 시간이 없다구!
티파: 좋아!! 결심했어!! 난 뛰어내릴 테야!
클라우드: 먼저 가도 괜찮겠지?
바렛트: 리더는 마지막까지 남아있어야 해. 어쨌든 서둘러! 다치지 말라구! 작전은 이제부터 시작이니까! 그럼 뒤처리를 잘 부탁할게!

바렛트: 좋아, 여기까지는 예정대로 왔군. 하지만 5번 마황로에 도착할 때까지는 방심해선 안돼. 빅스, 웻지지, 제시가 먼저 향하고 있을 거야. 자, 가자. 5번 마황로는 이 터널 안에 있어!

터널로 나와서는 화면 앞쪽으로 가다보면 경비병이 계속 나와서 진행할 수 없으므로 반대쪽으로 향해 가자.

클라우드: 이 빛의 띠는 신라의 경비 센서야. 더 이상 안으로 진행할 수 없는데?
바렛트: 흠…. 좁은 구멍이 있군. 이곳으로부터 플레이트의 아래로 내려가는 건가? 어떻게 할래? 클라우드씨?
클라우드: 1. 속을 잘 본다
2. 내려간다
3. 내려가지 않는다
티파: 발 디딜만한 것이 없어 보이는데?
클라우드: 아래로 내려 갔다간 다시 이곳으로 올라올 수 없겠는걸?
바렛트: 멍청하게 있을 시간이 없어. 언제 신라의 놈들이 이곳까지 올지 모른다고. 클라우드, 여기로 지나갈 수밖에 없어.
클라우드: 1. 내려간다
2. 내려가지 않는다

내려갈 수밖에 없다

계속 진행하면 마황로에 잠입할 수 있다. 마황로의 구조는 전과 거의 같으므로 헤맬 일은 없을 것이다.

티파: 아빠, 세피로스가 이렇게 했군요. 세피로스…, 솔저…, 마황로…, 신라… 모두!! 전부 정말 싫어!
바렛트: 어이, 정신차려!
티파: 괜찮아?
클라우드: 티파….
티파: 응?
클라우드: 아니야…. 신경 쓸 것 없어. 자, 서두르자!

갑자기 떠오르는 장면

역시 폭탄 설치 후에 전과 같은 루트를 통해서 탈출해야 한다. 도중에 세 명이 동시에 손을 닿게 해야 문이 열리는 부분이 있는데 티파의 대사가 사라진 후 1초 후에 버튼을 누르면 쉽게 성공할 수 있다.

3명이 동시에 버튼을 눌러야 한다

바렛트: 이쪽이야! 신라병사!? 젠장! 어떻게 된 거야?
클라우드: 덫이군….
바렛트: 프, 프레지던트 신라!!
티파: 어째서 프레지던트가 이곳에?
프레지던트 신라: 호오, 너희들이 그놈들이구나!
바렛트: 우린 아바란치다. 기억해둬! 당신은 프레지던트 신라지?
클라우드: 오래간만이야. 프레지던트 신라.
프레지던트 신라: 아! 네가 그 녀석이냐? 아바란치란 놈들에게 협조했다는 원(元) 솔저…. 확실히 그 눈빛은 마황을 입은 자의 것…. 배반자께서는 이름이 어떻게 되시나?
클라우드: 클라우드다.
프레지던트 신라: 미안하지만 솔저의 이름 따위를 전부 다 기억할 순 없거든. 적어도 세피로스 정도는 되지 않으면 곤란하지. 그래…. 세피로스, 우수한 솔저였지. 너무나도 우수했어.
클라우드: 세피로스라고…?
바렛트: 그딴 일은 어쨌든 좋아. 금방 이곳은 폭발과 함께 사라질 테니까.
프레지던트 신라: 그렇군. 너희 같은 벌레들을 끝장내기엔 너무 비싼 불꽃놀이지.
바렛트: 벌레라고? 너희들 신라야말로 이 별을 죽게 만드는 기생충이 아닌가? 그 두목이라고도 할 수 있는 네 녀석이 무슨 자격으로 그런 말을 하는 거냐?
프레지던트 신라: 슬슬 너희들과 상대하는 것에 싫증이 나는군. 이 몸은 바빠서 이 정도에서 실례하도록 하지. 오늘은 식사 약속도 있고 하니….
바렛트: 식사라고? 웃기지 말아! 네 녀석에게 말하고 싶은 것이 아직도 많이 있단 말이다.
프레지던트 신라: 너희들의 놀이상대는 따로 준비해 두었다.
티파: 앗! 무슨 소리냐?
바렛트: 뭐야! 이 녀석은!
프레지던트 신라: 우리회사의 병기개발부가 만들어낸 기동병 '에어바스터'다! 너희들과의 전투데이터는 이번 개발의 중요한 샘플로 이용해 주지.
클라우드: 기동병?
프레지던트 신라: 그럼 이만….
클라우드: 기다려! 프레지던트!
바렛트: 어이!! 클라우드, 우선은 이 녀석을 어떻게든 하자고.
티파: 클라우드 도와줘! 이런 것도 솔저야?
클라우드: 설마…. 단지 기계일 뿐인데.
바렛트: 뭐든 상관없어!! 박살내주지!

BOSS-에어 바스터

HP 1200. 역시 기계인 관계로 뇌속성의 공격에 약하다. 이번 보스와는 사이드 어택이라는 유리한 상태에서 싸우게 된다. 하지만 등뒤에서 보스를 때려도 반격을 당하기 쉽다. 그렇다고 해서 반격을 두려워하지 말고 계속 등뒤를 노려서 많은 데미지를 입이자.

PlayStation

바렛트: 곧 폭발한다. 가자, 티파!
티파: 바렛트, 어떻게든 안되겠어?
바렛트: 글쎄….
티파: 클라우드! 어떻게 해서든 살아 남아야 해! 죽으면 안돼! 아직 말하고 싶은 게 많이 있단 말야!
클라우드: 알고있어, 티파.
바렛트: 어이! 어떻게든 될 것 같아?
클라우드: 1. (힘써본다)
2. (안될 것 같아…)
클라우드: 네 걱정이나 해. 나는 괜찮으니까 티파를….
바렛트: …그래. 여러가지로 미안했군.
클라우드: 아직 영원히 헤어지는 건 아니니까 그런 말하지마.
바렛트: 그럼 다음에 만나지.

폭발과 동시에 어딘가로 추락하는 클라우드.

꽃을 파는 소녀, 에어리스

????: 괜찮아? …내 목소리가 들리니?
클라우드: 그래.
????: 그때는 무릎을 약간 다친 것 같았지만….
클라우드: …그때?
????: 지금은 어때? 일어날 수 있어?
클라우드: …그때? …이번은?
????: …신경 쓰지마. 지금은 몸 걱정이나 해. …움직일 수 있겠니?
클라우드: 해보지.
????: 앗? 움직였다.
????: 천천히… 조금씩….
????: 여보세요?
클라우드: 알고 있어. 근데 넌 누구지?
????: 여보세요!
클라우드: 알았다니깐. 그런데…넌 누구지?
????: 여보세요!
????: 괜찮아? 여기는 슬럼의 교회 5번가야. 갑자기 떨어지다니, 놀랐잖아.
클라우드: …떨어졌다?
????: 꽃밭과 지붕이 쿠션이 되어줬구나? 운도 좋네.
클라우드: 꽃밭? 당신의 꽃밭? 미안하게 됐군.
????: 걱정 안 해도 괜찮아. 이래 보여도 꽃은 꽤 강하거든. 여기는 특별한 장소야. 미드갈에선 풀이나 꽃이 거의 자라나지 않지만 이곳에선 꽃이 피거든. 난 여기가 좋아.

????: …또 만났네. 기억하고 있니?
클라우드: 1. 만난 적이 있지…
2. 처음 보는 건데
클라우드: 그래, 기억해.
1. 꽃을 샀었지
2. 슬럼의 주정뱅이
????: 와, 기뻐라. 그때 꽃을 사주어서 고마웠어. 저 마테리아 가지고 있지? 나도 가지고 있어.
클라우드: 지금은 마테리아도 신기하지는 않아.
????: 내 건 특별해. 하지만 아무 쓸모도 없지.
클라우드: 쓸모가 없다고? 사용법을 모르는 게 아니고?
????: 그런 건 아니지만 쓸모 없어도 상관없어. 몸에 지니고 있으면 안심할 수 있고, 어머님이 남겨주신…. 저 이것저것 이야기 하고싶은데, 어때? 이렇게 또 만났구…. 응?
클라우드: 1. 뭐 괜찮아
2. 할말없어
????: 그럼 조금만 기다려. 꽃 꺾는 것 금방 끝나니까.

다시 만난 소녀

다시 소녀에게 말을 걸자.

????: 조금만 기다려. …아, 그러고 보니 아직이구나. 서로 이름을 모르지. 난….
에어리스: 난 꽃을 파는 에어리스야. 잘 부탁해.
클라우드: 난 클라우드라고 해. 그저 아무 일이나 닥치는 대로 해주고 있지.
에어리스: …아무 일이라….
클라우드: 무슨 일이든지 다 하는 거야. 뭐가 이상해? 어째서 비웃는 거야!
에어리스: 미안해…. 하지만 말야….

갑자기 나타난 문 근처에 있는 사람을 조사한 후 에어리스에게 돌아오자.

에어리스: 클라우드가 하는 일에는 보디가드도 포함되어 있니? 무슨 일이든지 한다고 했잖아.
클라우드: …그렇지.
에어리스: 그럼 우리 집에까지 바래다주지 않을래?
클라우드: 그렇게 해 드리죠. 하지만 싸게 해주진 않을 거야.
에어리스: 그렇다면… 데이트 1회!
클라우드: 어디의 누군지는 모르겠다만…. 모른다…?
????: …알고 있어.
클라우드: 그래…. 난 알고 있어. 그 제복은….
????: 아가씨, 이 녀석 이상해 보이는데.
클라우드: 닥쳐! 신라의 개들!
????: 레노씨! 해치워 버릴까요?
레노: 잠깐, 생각 중이라구.
에어리스: 여기서 싸우지 말아. 꽃이 마구 짓밟혀버리잖아! 출구는 안에 있어.
레노: 저건… 마황의 눈이다…. 뭐, 어쨌든 할 일을 해야지. 앗! 꽃은 밟으면 안되지….

레노: 저기 있다!
에어리스: 클라우드, 저기.
클라우드: 알고 있어. 어쨌든 놓아줄 마음은 없나 보군.
에어리스: 어쩌지?
클라우드: 붙잡히지 않으려면 답은 하나밖에 없지. 자, 에어리스, 여기야. 괜찮아. 내가 받아줄게.
에어리스: 알았어. 잘 받아줘야 돼.
레노: 고대종이 저기 있다. 쏴라!
클라우드: 에어리스!
에어리스: 꺄아!
레노: 결국 이렇게 되어 버렸군. 저항하니까 그런 거야.
에어리스: 클라우드, 도와줘!
클라우드: 젠장! 저건…? 에어리스!
1. 조금만 기다려!
2. 싸워!
3. 도망쳐!

여기서 기다리라고 하면 위쪽의 통들을 굴려 떨어뜨려서 에어리스를 도와줄 수 있다. 통을 제대로 떨어뜨리는 순서는 첫 번째가 왼쪽, 두 번째가 안쪽 가운데, 세 번째가 오른쪽의 통이다.

위쪽의 통을 잘 이용하자

클라우드: 에어리스, 이쪽이야.

에어리스: 후후…. 아직도 찾고 있네.
클라우드: 녀석이 쫓아온 건 이번이 처음이 아니구나?
에어리스: …응.
클라우드: 녀석들은 턱스라구.
에어리스: 흐응….
클라우드: 턱스는 신라의 조직이지. 솔저가 될 수 있는 인재를 찾아내서 스카우트하는 역할을 맡고 있어.
에어리스: 이렇게 난폭한 방법으로 말야? 마치 납치범 같잖아.
클라우드: 게다가 뒤에서는 더러운 짓을 하고 있지. 스파이, 살인 청부업… 여러 가지야.
에어리스: 딱 그럴 인상이네.
클라우드: 하지만 어째서 널 노리고 있는 거지? 무슨 이유가 있는 거야?
에어리스: …별거 아냐. 아, 그러고 보니 나한테 솔저의 소질이 있는 걸지도 몰라!
클라우드: 그렇지도. 솔저가 되고 싶니?
에어리스: 글쎄. 그렇지만 저런 녀석들에게 잡혀가는 건 싫어!
클라우드: 그럼 가자!

에어리스: 기다려. 기다리라니까? 하아 하아. 혼자… 먼저… 가버리다니.
클라우드: 이상한데? 아깐 솔저의 소질이 있다고 했잖아?
에어리스: 정말 못됐어. 저기 클라우드, 너, 혹시… 솔저?
클라우드: …. 원래 솔저였지. 어떻게 해서 알았지?
에어리스: …당신의 눈. 그 알 수 없는

빛은 마황을 입은 솔저라는 증거…;
클라우드: 그걸 어떻게…;
에어리스: 그냥 좀…;
클라우드: 그냥 좀?
에어리스: 자! 가요, 보디가드씨.

에어리스: 후, 겨우 내려왔네. 그러면…; 우리 집은 이쪽이야. 그 사람들이 오기 전에 서두르자.

에어리스의 집 우측에 있는 정원에는 마테리아를 비롯한 아이템들이 있으므로 잘 챙기자.

에어리스: 다녀왔어요 어머니. 이 사람은 클라우드라고 해요. 제 보디가드예요.
엘미나: 보디가드라니…; 너 또 누구에게 쫓겼구나!? 몸은 괜찮니!? 상처는 없는 거야!?
에어리스: 괜찮아요. 오늘은 클라우드도 있었던 걸요.
엘미나: 고마워요, 클라우드씨.
에어리스: 저기, 이제부터 어떡할 거야?
클라우드: …7번가는 여기서 멀리 떨어져 있니? 티파의 가게까지 가고 싶은데.
에어리스: 티파라니… 여자?
클라우드: 그래.
에어리스: 혹시 애인?
클라우드: 애인?

1. 그런 거 아냐!
2. 그런 셈이지.

에어리스: 후후후. 그렇게 열 낼 필요는 없는데 말야. 그래도 뭐, 좋아. 7번가라고 했지. 내가 안내해 줄게.
클라우드: 그러다가 또 위험에 처하면 어쩌려고 그래?
에어리스: 이미 익숙해져 있으니까 괜찮아.
클라우드: 익숙해졌다고!? …아무리 그렇다고 해도 여자의 힘을 빌린다는 건…;
에어리스: 여자의 힘이 뭐가 어때서!? 그런 말을 듣고서도 가만히 앉아 있을 수는 없지. 어머니! 저 7번가까지 클라우드를 데려다 주고 올게요.
엘미나: 맘대로 하렴. 어차피 내 말은 듣지도 않겠지. 그래도 내일 출발하는 게 어떠니? 오늘은 이미 시간도 늦었고…;
에어리스: 네, 알았어요.

엘미나: 에어리스, 잠자리의 준비를 해 두렴.

2층으로 올라가서 쉬는 클라우드.

????: 상당히 지쳐있는 것 같은데.
클라우드: !?
????: 이렇게 폭신폭신한 침대는 오랜만이군.
클라우드: …그래, 그렇군.
????: 그 이후, 일까.

????: 정말 멋져졌네. 여자들이 가만히 두질 않겠는걸?
클라우드: …별로.
????: 정말 걱정이야…; 도회지에선 여러 가지 유혹이 많았겠지? 그럴싸한 애인만 있으면 엄만 조금이라도 안심할 수 있겠는데 말야.
클라우드: …난 괜찮다구요.
????: 네게는 조금 연상에다가 널 잘 이끌어주는 그런 여자가 어울릴 것 같은데.
클라우드: 흥미 없어요.

클라우드의 어머니?

잠에서 깬 후, 에어리스에게 들키지 않도록 걸어서 계단 쪽으로 가자. 집을 나선 후 마을을 지나 서쪽으로 향하다 보면 이미 에어리스가 서있다.

에어리스: 빨리도 출발하네.
클라우드: 위험하다는 걸 알고서도 네게 부탁할 수는 없었거든.
에어리스: 말하고 싶은 건 그게 다야? 티파씨가 있는 세븐스 헤븐은 이 앞에 있는 슬럼 6번가를 지나야만 갈 수 있어. 안내해 줄 테니까 가자!

눈치 빠른 에어리스

에어리스: 이 안에 7번가로 향하는 게이트가 있어.
클라우드: 알았어. 그럼 여기서 헤어지기로 할까. 혼자서 갈 수 있겠니?
에어리스: '아니, 못 가~!!' 라고 한다면 어떻게 할 건데?
클라우드: 1. 집까지 데려다 주지

2. 7번가까지 함께 가자

에어리스: 그것도 괜찮겠네. 하지만 클라우드가 곤란하지 않겠어?
클라우드: 뭐가?
에어리스: 아무 것도 아냐! 좀 쉬다 가볼까.
에어리스: 아직도 남아 있었구나. 그리워지는데. 클라우드 여기야! 넌 클래스가 뭐니?
클라우드: 클래스?
에어리스: 솔저의 클래스말야.
클라우드: 나는, 클래스… 1ST야.
에어리스: 흐음. 똑같네?
클라우드: 누구와 같다는 거지?
에어리스: 처음으로 좋아하게 된 사람.
클라우드: …사귀었었니?
에어리스: 그런 건 아니야. 그냥 좋다는 정도의 감정이었을까?
클라우드: 혹시 나도 알고 있는 사람일지도 모르겠군. 이름은?
에어리스: 이제 그만.
클라우드: (앗! 저 뒤에는…?) 티파!?
에어리스: 저 뒤에 타고 있던 사람이 티파씨? 어디에 가는 중일까? 게다가 차림새도 이상해 보였고…;
클라우드: 기다려. 나 혼자로도 충분해. 너는 돌아가.

뒤쪽에 타고있는 사람은?

티파와의 재회

티파를 따라가면 월마켓에 다다른다. 여기서는 우선 정비를 끝낸 후 정보를 수집하자. 월마켓 우측의 사람들이 많은 곳에서 티파에 대해 물어볼 수 있다. 그런 후에 마을 최상단에 있는 돈 콜네오의 저택 앞으로 가자.

여기서 티파에 대해 물어보자

에어리스: 여기가 돈의 저택인 것 같네. 내가 가볼게. 티파씨에게 당신의 일을 말해 줄 테니까.
클라우드: 안돼!
에어리스: 어째서?
클라우드: 여기는…그러니까…알겠지?
에어리스: 그럼 어떡해? 클라우드도 들어갈래?
클라우드: 나는 남자니까 멋대로 들어갔다간 난리가 날거야. 그렇다고 에어리스를 가게 할 수도 없는 노릇이고…; 우선은 티파의 안전이 확인되지 않…; 에어리스? 왜 그래?
에어리스: 클라우드! 여자로 변장하는 거야! 그 방법밖에 없어.
클라우드: 에엣?
에어리스: 조금만 기다려요. 예쁜 친구를 데리고 올 테니까~.
클라우드: 에어리스 아무래도 말야…;
에어리스: 자! 티파씨가 보고 싶지? 빨리빨리!

이제 클라우드를 여장시켜야 한다. 기본적으로는 드레스와 가발 두 가지만 있어도 되며 총 5가지의 아이템을 이용해서 꾸밀 수 있다.

A. 드레스

조합을 생각하자

월마켓의 양복점(洋服店)에 가서 점원에게 말을 건 후 주점으로 가자. 주점 입구 부근에서 술마시고 있는 아저씨에게 말을 걸면 옷의 소재에 대한 질문이 두 번 나온다. 첫 번째는 'さらっとしたの'와 'さわっとした

PlayStation

の' 이고 두 번째는 '…きらきらしたの'와 '…つやつやしたの' 가 제시되는데 여기서 고른 조합에 따라 드레스가 달라진다. 가장 좋은 것은 실크 드레스이다.

조합	드레스
さらっ+きらきら	커튼 드레스
さらっ+つやつや	커튼 드레스
さわっ+きらきら	새틴 드레스

B. 가발

가발은 드레스를 얻은 후에 '男男男'이라고 써있는 곳에 들어가서 대결 결과를 통해 얻을 수 있다(일정한 순서로 버튼을 누르는 미니 게임). 승리하면 가장 좋은 브론드 가발을 얻을 수 있다.

C. 향수

월마켓에 있는 식당에서 처음에 아무 메뉴나 선택해서 음식을 먹은 다음에 선택문에서 'まあまあだな'를 선택하면 쿠폰을 얻을 수 있다. 이 쿠폰은 약국(藥局)에서 세 종류의 약으로 교환할 수 있으며 그 약은 주점의 화장실에 있는 사람에게 갖다줄 수 있다. 그러면 보답으로 향수를 얻을 수 있는데 섹시 향수가 가장 좋다.

이 사람에게 약을 주자

조합	드레스
약	향수
소독약(消毒藥)	향수
소취약(消臭藥)	플라워 향수
소화약(消化藥)	섹시 향수

D. 머리 장식

마테리아 상점

주인에게서 의뢰를 받은 후 여관에서 자게 되면 밤에 자동판매기를 이용하게 된다. 여기서 비싼 것으로 살수록 마테리아 주인에게 좋은 머리 장식을 얻게 된다.

E. 속옷

월마켓의 입구에서 오른쪽에 있는 남자에게 말을 걸면 회원증을 얻는다. 그런 후에 '女女女'란 간판이 있는 건물로 들어가서 남아있는 2개의 방 중 한 곳에 들어가면 속옷을 얻게 된다. 여기서는 '愛…' 란 방으로 들어간 후 여자에게 말을 걸면 좋은 속옷을 얻을 수 있다.

여자에게 꼭 말을 걸자

여장을 갖춘 후(아이템을 갖춘 후 양복점에 들려야 한다) 다시 돈의 저택 입구로 가면 들어갈 수 있다.

에어리스: 티파…씨? 처음 뵙겠어요. 저는 에어리스라고 해요. 클라우드에게 이야기는 들었어요.
티파: 당신은? 아! 공원에 있던 사람? 클라우드와 함께…;
에어리스: 그래요. 클라우드와 함께…;
티파: 그렇군요…;
에어리스: 안심해요. 클라우드와는 조금 전에 알았을 뿐이니까.
티파: 안심하라니… 무엇을 안심하라는 거죠? 아! 오해하지 말아요. 저와 클라우드는 단순한 친구지 아무런 사이도 아니에요.
에어리스: 아무런 사이도 아니라니 클라우드가 조금 불쌍한데요? 그렇지? 클라우드.
티파: 클라우드?

티파: 클라우드! 그 꼴은 뭐야? 여기서 뭘 하고 있는 거야? 그것보다도 그 뒤에 어떻게 됐었니? 몸은 괜찮아?
클라우드: 그렇게 한꺼번에 질문하지마. 우선 이 차림새는 이곳에 들어오기 위해 어쩔 수 없는 거였고, 몸은 괜찮아. 에어리스가 도와주었지.
티파: 그렇군요. 에어리스씨가…;
클라우드: 티파, 설명해 줘. 이런 곳에서 무얼하고 있었던 거지?
티파: 에에.
에어리스: 으흠. 저는 귀를 막고 있을게요.

티파: 어쨌든 무사해서 다행이야.
클라우드: 자! 어떤 일이 있었지?
티파: 5번 마황로에서 돌아오니까 어떤 남자가 우리 뒤를 따라오길래 그 남자를 바렛트가 잡은 뒤에 추궁해서 어떤 이야기를 들었어요.
클라우드: 이곳의 돈에 대한 이야기가 나왔다는 거군?
티파: 그래요. 돈 콜네오. 바렛트는 콜네오 따위는 별 것 아니라고 말하지만 왠지 전 맘에 걸려서…;
클라우드: 알았어. 그 이야기는 콜네오에게 직접 듣기로 하지.
티파: 그래서 이곳까지 오게 되었지만 조금 문제가 생겼지. 코르네오는 자신의 신부감을 찾고 있는 모양이야. 매일 3명의 여자아이 중에 한 명을 뽑아서 저…그…; 어쨌든 그 1명에 내가 뽑히지 않으면 오늘밤은 끝이야.
에어리스: 저기…들어버리고 말았는데요. 3명의 여자아이가 모두 당신의 일행이라고 하면 문제가 없지 않을까요?
티파: 그건 그렇지만…;
에어리스: 여기에 2명이 더 있어요.
클라우드: 안돼! 에어리스. 너를 끌어들일 수는 없어.
에어리스: 그럼, 티파씨는 위험해져도 된다는 거야?
클라우드: 아니 티파는…;
티파: 괜찮아요?
에어리스: 저 슬럼가에서 자라났기 때문에 위험한 일에 익숙해요. 당신이야말로 저를 믿어 줄 수 있어요?
티파: 고마워요. 에어리스씨.
에어리스: 그냥 에어리스라고 불러요.

대화가 끝난 후 밖에서 부르는 소리가 들린다. 이제 콜네오가 있는 곳으로 가자.

콜네오: 음~좋아. 좋아! 누구로 할까나? 이 아이로 할까? 아니면 애로 할까나? 우히!! 정했다 정했어! 오늘밤의 상대는…골격이 큰 이 애다!
클라우드: 자, 자, 잠깐만! 아니, 기다려주세요!
콜네오: 우히! 그 튕기는 점이 좋단 말야~. 남은 건 너희들에게 주마!
????: 예! 잘 받겠습니다!
콜네오: 그럼 가볼까!

콜네오의 방으로 끌려간 클라우드는 곧 정체를 드러낸다. 뒤이어 티파와 에어리스도 들어온다.

콜네오: 너희들은 방금 전의!? 무, 뭐가 어떻게 돌아가는 거야?
티파: 안됐지만 질문하는 것은 우리야. 부하들에게 뭘 시킨 거야? 빨리 대답하지 않으면…;
클라우드: 베어버리겠다…;
코르네오: 그, 그만해. 말하겠다고!
티파: 자! 그럼…;
코르네오: 한쪽 팔에 총이 달린 남자를 찾고 있어. 그런 의뢰가 들어왔거든…;
티파: 누구에게서?
코르네오: 말한다면 난 죽을 거야.
티파: 어서 말해!
에어리스: 정말로 베어버릴 거예요!
코르네오: 으~ 신라의 하이데커야! 치안부문의 하이데커말야.
티파: 신라라고? 신라의 목적은? 빨리 말해! 말하지 않으면…; 박살내버릴 거야.
코르네오: 호…누나들 정말 무서운데? 그렇다면 나도 장난칠 수만은 없지. 신라는 아바란치라는 조직을 그 아지트와 함께 부셔버릴 계획이야. 문자 그대로 플레이트를 지지하는 기둥을 부셔서 말이지.
티파: 기둥을 부숴?
코르네오: 어떻게 될지 알겠지? 콰콰쾅~! 아바란치의 아지트는 7번가 슬럼이었지? 이 6번가는 아니란 말씀이지. 그래서 난 가만히 있는 거야.
티파: 7번가의 슬럼이 없어진다? 클라우드, 7번가에 함께 가줄 거지?
클라우드: 당연하지. 티파.

겁에 질린 콜네오

후에 클라우드 일행은 콜네오의 함정에 떨어지게 된다(중간에 어떤 선택문을 골라도 상관 없다).

프레지던트 신라의 음모

프레지던트 신라: 준비는 어떻게 되어가고 있나?

하이데커: 아하하!! 아주 순조롭습니다! 실행부대는 턱스입니다.

리브: 프레지던트! 정말로 실행하시는 겁니까? 상대는 단지 몇 명만으로 이루어진 소규모 조직인데….

프레지던트 신라: 이제 와서 뭘 말하려는 건가, 리브군.

리브: …아닙니다. 하지만 저는 도시개발책임자로서 미드갈의 건조, 운영을 비롯한 모든 부문에 참여해 왔습니다. 그러니까….

하이데커: 리브, 그런 사적인 문제는 그냥 흘려버리라구!

리브: 시장도 일단 반대하는 입장이고….

하이데커: 시장!? 이 빌딩 안에 빌붙어 사는 그 놈 말이야!? 아직도 그 녀석을 시장이라 부르고 있나? 그럼 실례하겠습니다.

프레지던트 신라: 자넨 많이 피곤해져 있는 모양이군. 휴가를 얻어서 여행이라도 다녀오지 않겠나?

프레지던트 신라: 7번가는 아바란치에 의해서 파괴되었다고 보도한다. 그리고 신라 컴퍼니는 그 구조활동을 벌이게 되는 셈이지…후후후. 완벽하군, 완벽해.

한편 클라우드들은 지하 하수도에 빠져버렸다. 떨어진 후에 티파나 에어리스에게 말을 걸면 곧 보스와 싸우게 되므로 그 전에 정비해놓도록.

BOSS-아프스

HP 1800. 불의 속성에 약하므로 파이어 계의 마법이 좋다. 이 녀석은 때때로 자신도 피해를 입으면서 전체 공격을 하므로 언제나 일정 수준의 HP를 유지하자(약 150이상).

아프스를 물리친 후에는 하수도를 벗어나자.

클라우드: 에어리스, 사건에 휘말리게 해서 미안….

에어리스: 이제 그만 돌아가라고는 하지 말아 줘.

티파: 그러니까…불이 켜져 있는 차량을 지나서 가면 나갈 수 있을 거야.

열차들이 널려져 있는 곳에서는 티파의 말대로 불이 켜진 차량을 통해서 지나가면 된다. 차량의 위와 안을 이용해서 상단으로 진행하면 마지막 부분에 그냥은 지나갈 수 없는 곳이 있다. 여기서는 2대의 차량을 운전석으로 들어가서 움직이게 할 수 있다.

좌측 두 대의 기차를 움직이자

티파: 다행이야! 아직 기둥이 무사해!

클라우드: 기다려봐! 위에서…뭐가 들리지 않아?

에어리스: 총성?

클라우드: 괜찮아? …웻지지!!

웻지: 클라우드씨…. 제 이름을 기억해줬군요. 바렛트씨가…위에서 싸우고 있어요. 어서 가서 도와주세요…. 클라우드씨…. 폐를 끼쳐서 죄송해요….

클라우드: 올라가자! 에어리스! 웻지지를 부탁해.

티파: 에어리스, 부탁해. 이 근처에 우리 가게인 세븐스 헤븐이 있어. 그곳에 마린이라는 꼬마 여자애가 있거든….

에어리스: 알았어. 안전한 곳으로 데리고 가달라는 말이지?

티파: 여긴 위험해요! 모두 서둘러 기둥 근처에서 물러나세요! 7번가를 떠나 피신해 있어요!

기둥을 올라가야 하는데 도중에 빅스와 제시들을 만날 수 있다.

바렛트: 티파! 클라우드! 와주었군! 조심해! 녀석들은 헬기에 탄 채로 공격하고 있어.

티파: 본격적으로 공격해오기 전에 장비를 갖추는 게 좋겠어!

레노: 늦었어. 이 스위치를 누르면…. 자! 이젠 끝이야.

티파: 해제해야 돼…. 클라우드! 바렛트! 부탁해!

레노: 그렇게 해줄 수는 없지. 타크스의 레노님을 방해하는 자는 용서치 않겠다!

BOSS-레노

HP 1000. 특별한 약점은 없다. 레노는 아군 한 명을 행동할 수 없게 만드는 피라밋이란 기술을 사용한다. 만약 누군가가 노란색의 피라밋에 갇혀버린다면 남은 사람들을 이용해서 갇힌 사람을 향해 공격하자. 그러면 피라밋만이 깨지고 다시 움직일 수 있게 된다. 3명이 모두 피라밋에 갇히면 게임 오버가 된다.

티파: 클라우드! 멈출 수 있는 방법을 모르겠어. 한 번 해봐.

바렛트: 쳇, 시한폭탄인가?

클라우드: 보통의 시한폭탄이 아냐!

첸: 그래, 이런 것을 조작하는 건 어렵지. 어떤 바보녀석들이 멋대로 건드리면 곤란하니까 말야.

티파: 부탁해요, 그만해요!

첸: 크크크, 긴급용 플레이트 해방시스템의 설정 및 해제는 신라임원회의 결정 없이는 불가능하다.

바렛트: 이러쿵저러쿵 시끄럽군!

첸: 그런 짓을 한다면 중요한 손님이 다치지.

티파: 에어리스!

첸: 서로 아는 사이인가? 마지막으로 만나보기라도 했으니 좋겠군. 나에게 감사하지 그래.

클라우드: 에어리스를 어쩔 셈이냐?

첸: 글쎄? 우리들 타크스에게 부여된 명령은 '고대종'의 생존자들을 잡아오라는 거지. 꽤 오랜 시간이 걸렸지만 드디어 프레지던트께 보고할 수 있겠군.

에어리스: 티파!! 그 아이는 괜찮으니까 걱정하지마!

티파: 에어리스!

에어리스: 그러니까 빨리 도망가!

첸: 크크크! 슬슬 시작될 거야. 과연 도망칠 수 있을까?

턱스의 리더, 첸

결국 기둥은 무너져 내리고 7번가는 박살이 난다.

바렛트: 마린! 마리인! 빅스, 웻지, 제시!! 제기랄! 제기랄!

티파: 바렛트!

클라우드: 어이!

티파: 바렛트! 그만해, 제발!

바렛트: 우아아아아아아! 큭, 젠장….

바렛트: 마린….

티파: 저…바렛트, 마린은 괜찮을 거야.

바렛트: 응?

티파: 에어리스가 말했어. '그 아인 괜찮아' 라고. 분명히 마린을 말한 걸 거야.

바렛트: 정말이야?

티파: 하지만….

바렛트: 빅스…, 웻지지…, 제시….

클라우드: 그 3명은 기둥에 있었어.

바렛트: 하지만, 하지만! 함께 싸웠던 동료야. 죽어버렸다니…생각하고 싶지도 않아.

티파: 7번가의 사람들도….

바렛트: 정말, 너무하는군. 우리들을 없애기 위해 마을하나를 부셔버리다니. 도대체 몇 명이 죽은 거야?

티파: …우리들 때문에? 아바란치가 있었기 때문에 아무 관계도 없는 사람들까지….

바렛트: 아냐! 그게 아니야, 티파! 모든 일이 신라의 놈들이 저지른 일이란 말야. 자신들의 돈과 권력 때문에 별의 생명을 빼앗아 먹는 악당들! 그 신라를 없애지 않는 한, 이 별은 살아날 수 없어. 신라를 쓰러뜨리기 전까지 우리의 싸움은 끝나지 않아!

티파: 모르겠어….
바렛트: 내가 하는 말이 이해가 안 가?
티파: 아니…. 알 수 없는 것은 나 자신의…감정.
바렛트: 너는 어때?
클라우드: ….
바렛트: 어이! 저 녀석 어디로 가는 거지?
티파: 앗! 혹시 에어리스 때문일지도!
바렛트: 그 아가씨? 누구지?
티파: …나도 잘 몰라. 하지만 마린을 에어리스에게 부탁했었어.
바렛트: 그렇지…. 마린! 티파. 이제는 앞으로 나아가야만 해.

신라 빌딩으로의 잠입

클라우드는 곧 티파들과 합류한다.

????: 우리들이야말로 고대종의 피를 이어받은 자. 이 별의 정통 계승자!
클라우드: 세피로스…?
티파: 괜찮아?
바렛트: 정신차리라구!

클라우드가 정신을 차린 후 에어리스의 집으로 가자.

마테리아를 잊지 말자

엘미나: 클라우드…였지요. 에어리스에 관한 일이군요?
클라우드: …죄송해요. 에어리스는 신라 놈들에게 납치당했어요.
엘미나: 알아요. 여기서 끌려갔거든요.
클라우드: 여기서?
엘미나: 에어리스가 자진해서 끌려갔죠.
클라우드: 어째서 에어리스는 신라의 표적이 되고 있는 거죠?
엘미나: 에어리스는 고대종의 생존자이기 때문이죠.
바렛트: …이기 때문이라니? 당신은 그 애 어머니잖소?
엘미나: 사실 전 그 애의 친부모가 아니에요…. 그건…그래요. 15년 전에…. 그땐 전쟁 중이었죠. 제 남편은 우타이라는 먼 나라의 전장으로 뛰어들었지요. 어느 날 휴가를 얻어 돌아오겠다는 남편의 편지를 받았고 전 역까지 마중을 나갔죠.
엘미나: 남편은 돌아오지 않았어요. 남편의 신변에 이상이 생긴 걸까? 아니지. 휴가가 취소된 걸지도 몰라. 그때부터 전 매일 역으로 가서 남편을 기다렸죠. 어느 날…. 전쟁 중에는 잘 볼 수 있는 장면이었죠. '에어리스를 안전한 곳으로 데리고 가 주세요.' 그런 말을 남기고 그녀는 죽었어요. 남편은 돌아오지 않고 자식도 없었기 때문에 전 외로움을 느꼈었을 지도 몰라요. 결국 에어리스를 집으로 데리고 가기로 했죠.
엘미나: 에어리스는 곧 절 따르기 시작했죠. 잘 떠드는 아이였기에 제게 여러가지 말을 건네주었어요. 어딘가에 있는 연구소 같은 곳에서 어머니와 함께 도망쳐 나왔다. 어머니는 별로 돌아간 것뿐이니까 외롭지 않을 거다…등등.
바렛트: 별로 돌아간 거라니?
엘미나: 저도 의미는 잘 모르겠어요. 밤하늘에 떠있는 별이냐고 물어보니까 그게 아니라 이 별이라고 했거든요…. 여러가지 의미에서 참 신비로운 아이였죠.

에어리스: 엄마. 울지 말아요.
엘미나: 에어리스가 갑자기 그렇게 말하더군요. 무슨 일이 있었냐고 물어보니까….
에어리스: 엄마의 소중한 사람이 죽어버렸어요. 그 마음만이 남은 채 엄마를 만나러 왔었지만 곧 별로 돌아가 버렸죠.
엘미나: 전 믿지 않았어요. 하지만…. 그로부터 며칠 지나지 않아 남편이 전사했다는 소식이 전해졌어요…. …뭐 이런 식의 일이 있었죠. 여러가지 일이 있었지만 우리들은 행복했죠. 그런데 어느 날….
첸: 에어리스를 돌려 받고 싶습니다. 계속 찾아다녔습니다.
에어리스: 싫어! 절대로 안 갈 거야!
첸: 에어리스. 넌 소중한 아이란다. 네게는 특별한 피가 흐르고 있어. 네 친 엄마의 피인 '고대종'의 피이지.
엘미나: 물론 고대종이란 말을 들은 적은 있었죠.
첸: 고대종은 지상의 행복이 약속된 토지로 우리들을 이끌어주는 존재입니다. 에어리스는 이 빈곤한 슬럼의 사람들에게 행복을 전해줄 수 있는 겁니다. 그래서 우리 신라 컴퍼니는 꼭 에어리스의 협력을….
에어리스: 아냐! 에어리스는 고대종 같은 거 아냐!
첸: 하지만 에어리스. 때때로 넌 아무도 없는 데도 목소리가 들린 적이 있잖니?
에어리스: 그런 적 없어!
엘미나: 하지만 난 알고 있었죠. 그 애의 불가사의한 능력…. 그 애가 열심히 숨기려 했었기 때문에 전 일부러 못 알아챈 척 하고 있었지만….

클라우드: 그런데도 요 몇 년 동안 신라로부터 잘 벗어나 있었군요.
엘미나: 신라는 에어리스의 협력을 필요로 했기 때문에 섣불리 행동할 수 없었으니까요.
티파: 그럼 이번에는 어째서….
엘미나: 어린 여자애를 데리고 여기로 돌아왔었어요. 그 도중에 첸 녀석에게 들켜버리게 되었고 쉽사리 도망갈 수 없게 된 거죠. 여자아이를 무사히 풀어주겠다는 조건하에 자신은 신라로 끌려가 버렸어요.
클라우드: 마린이군….
바렛트: 마린!! 마린때문에 에어리스는 붙잡혀버렸다는 건가! 미안하오. 마린은 나의 딸이오. 정말…미안하오….
엘미나: 당신이 아버지란 말이에요!? 당신. 딸을 놔두고 어디서 뭘 하고 있었던 거예요!?
바렛트: …너무 그러지 마시오. 나도 몇 번이나 생각했었소. 내가 죽는다면 마린은 어찌될까라고…. 하지만 답이 나오질 않았소. 마린과 항상 함께 있고 싶다. 하지만 그렇게 된다면 싸울 수가 없다. 싸우지 않으면 별이 죽게 된다. 난 싸우겠다! 하지만 마린이 걱정된다. 언제나 그 애 곁에 있어주고 싶다…. 알겠소? 상당히 마음이 복잡했단 말이오.
엘미나: 그 맘을 헤아리지 못하는 건 아니지만…. 어쨌든 아이는 2층에서 잠들어 있으니까 어서 올라가 보세요.

2층에서는 바렛트와 마린의 재회가 이루어지고 있다. 그후 집을 나서려하면 에어리스를 구출하러 가게된다. 그리고 마린은 그대로 이곳에 맡겨진다. 월마켓의 무기점 안에서 배터리를 산 후(무기점 안 왼쪽) 돈의 저택 우측에 있는 길로 가자.

여기서 배터리를 꼭 사두자

????: 모두 이 와이어를 타고 위로 올라가 버렸어요. 무섭지는 않을까….
티파: 이걸 타고 올라갈 수 있니?
????: 네. 위의 세계와 연결되어 있다구요.
바렛트: 좋아! 이 와이어를 타자!
클라우드: 그건 좀 무리가 아닐까? 이게 몇 백 미터나 이어져 있는지도 모르는데….
바렛트: 무리라니! 이것 봐봐! 이게 뭐로 보이나?
클라우드: 그냥 보통의 와이어잖아.
바렛트: 그래? 내게는 금색으로 빛나는 희망의 연결선으로 보인다구!
티파: 그래. 에어리스를 구하는데 필요한 남겨진 길은 이것 밖에 없네.
클라우드: 뭐가 뭔지 좀 알 수 없지만 바렛트. 네 기분은 알겠어. 가자!

와이어를 타고 올라가는 일행. 도중에 있는 노란 상자에 배터리를 끼어서 길을 만들거나 아이템을 얻자. 줄을 타고 건너가는 곳에서는 줄이 가장 가까이 다가올 때 뛰어내리면 된다. 계속 올라가면 곧 신라 빌딩에 다다른다.

배터리를 사용해야 갈 수 있다

바렛트: *어이! 이 빌딩에 대해 잘 알고 있겠지?*

클라우드: *…몰라. 그러고 보니 본사에 오는 것도 처음인걸?*

바렛트: *전에 들어본 적이 있어. 이 빌딩의 60층부터는 특별 구역이라 사원이라도 쉽게 들어가지 못한다더군. 에어리스가 끌려간 곳은 그곳이 틀림없어. 지금 이라면 경비도 허술할 거야. 자! 가자!*

티파: *잠깐 기다려 봐. 설마 정면으로 뛰어들겠다는 건 아니겠지?*

바렛트: *당연하지. 신라 녀석들을 혼내주려면….*

티파: *그런 건 너무 무모해. 좀더 발견되지 않을 방법으로….*

바렛트: *그런 생각하고 있을 시간이 없어. 이러고 있을 시간에도 에어리스는!*

티파: *그건 알고 있지만…. 여기까지 와서 우리마저 잡히면 안되잖아. 클라우드. …어떡하면 좋을까?*

클라우드: *1. 돌격하자*

2. 몰래 들어가자

여기서 정면으로 들어가게 되면 엘리베이터를 통해서 위로 올라가야 한다. 하지만 엘리베이터가 폭주하는 바람에 강제로 정지시켜야 하는데 그 사이에 전투가 일어나게 된다. 계속 전투를 치르며 올라가다 보면 59층에 다다르게 된다. 몰래 들어가게 되면 건물 좌측에 있는 비상 계단을 통해서 올라가게 된다. 매우 길지만 전투는 벌어지지 않으며 도중에 엘릭서도 얻을 수 있다.

엘리베이터를 이용할 경우 전투가 벌어진다

59층에 와서는 우선 병사들과 싸워서 카드키60을 얻자. 카드키 뒤에 있는 숫자는 해당 층을 뜻하며 60층부터는 이 카드키들이 있어야 갈 수 있다(카드키에 표시된 층까지 이동 가능). 60층에서는 병사들의 감시를 피해서 지나가야 하는데 좌측에서 시작해서 우측으로 건너가는 식이다. 중간마다 몸을 숨길 수 있는 엄폐물들이 있으며 그 뒤로 병사들이 이동하면서 한 번씩 쳐다본다. 병사들이 이동하는 순간에 클라우드를 이동하거나 티파들을 이동시키자.

타이밍이 생명

61층에 와서는 어떤 남자직원의 물음에 '…' 라고 대답하면 카드키62를 받을 수 있다. 그런 후 62층에 오면 시장을 만날 수 있는데 시장은 단어를 알아 맞추는 퀴즈를 내준다. 퀴즈의 힌트는 4개의 자료실에서 얻을 수 있는데 자료실의 책장을 조사하면 자료들을 볼 수 있다(어떤 부문의 자료인지는 자료실 문 옆에서 확인할 수 있다). 그런데 각 자료실마다 그 부문에 해당되지 않는 자료들이 하나씩 있다. 그 자료에 쓰여있는 숫자와 자료의 이름을 관련지어 생각하면 단어에 속하는 문자를 알아낼 수 있다(예를 들어 3이라면 자료의 이름에서 3번째 문자). 이 문자들을 잘 나열하면 답이 되는 단어를 알 수 있고 카드키65를 받을 수 있다. 또한 몇 번째에 맞추는 가에 따라서 부록으로 상품을 얻을 수 있다. 참고로 퀴즈의 답은 매회마다 바뀌니 주의하도록.

두 번째 대답을 선택

답을 맞춘 시기	상품
1회째	속성 마테리아
2회째	엘릭서
3회째	에텔
4회째	포션
5회째 이상	없음

63층은 꼭 갈 필요는 없지만 좋은 아이템들이 숨겨져 있으므로 들려보면 괜찮다. 오른쪽 하단의 컴퓨터를 조사해보면 통로를 막고있는 문들을 최대 3개까지 열 수 있게 된다. 중앙에 있는 3곳의 방에는 아이템 쿠폰이 떨어져 있으며 이것들을 주워와서 컴퓨터에서 아이템으로 교환할 수 있다. 단 한 번이라도 아이템을 교환해버리면 재도전할 수 없게 되므로 주의하자. 사진을 참조해서 모든 아이템 쿠폰을 얻자.

64층에서는 세이브 및 회복을 할 수 있다. 위쪽의 라커룸에서는 아직 얻을 수 없는 아이템들이 있다. 65층의 중앙에는 미드갈의 모형이 있으며 그 주위의 보물 상자마다 모형의 조각들이 숨겨져 있다. 상자는 조각을 맞출 때마다 한 번에 하나밖에 열 수 없게 되어있다. 모든 조각을 맞추게 되면 카드키66을 얻게 된다.

66층에서 화장실에 있는 환풍구를 통해 회의를 엿보는 일행.

바렛트: *휴우…. 비슷비슷한 얼굴들끼리 모였는데?*

리브: *7번가의 피해상황이 나왔습니다. 이미 가동되고 있는 공장부분과 현재까지 투자된 금액을 생각해 보면 우리회사의 피해는 약 100억길 이상으로 보여집니다…. 또 7번 플레이트를 재건하는데 드는 비용은….*

프레지던트 신라: *재건은 하지 않겠네.*

리브: *예?*

프레지던트 신라: *7번 플레이트는 그대로 놔둔다. 대신 네오 미드갈 계획을 재개한다.*

리브: *그럼…고대종이?*

프레지던트 신라: *약속의 땅은 곧 우리의 것이 되겠지. 그리고 각지의 마황요금을 15%씩 인상해.*

팔마: *인상, 인상~. 부디 저희 우주개발부에도 예산을!*

프레지던트 신라: *마황요금 인상분에 대한 차액은 리브와 스칼렛에게 주도록 하지.*

팔마: *좋겠다, 좋겠어.*

리브: *프레지던트! 더 이상 마황요금을 올리면 주민들의 불만이 폭발할지도….*

프레지던트 신라: *괜찮아. 어리석은 주민들은 처음엔 불평하겠지만 점점 신라 컴퍼니를 신뢰하게 될 거야.*

하이데커: *하하하. 테러리스트들로부터 7번가의 시민을 구한 것도 신라 컴퍼니 이니까 말이죠!*

바렛트: *더러운 놈들….*

프레지던트 신라: *오오, 호죠. 그 애는 어떻게 됐나?*

호죠: *샘플로서는 그 어머니보다 떨어지는 수준이오. 어머니인 이팔나와 비교중이지만 초기단계에서 18%의 차이가 나타나더군.*

프레지던트 신라: *그 조사는 어느 정도 걸리겠나?*

호죠: *어림잡아 120년 정도…. 우리들이 살아있는 동안에는 무리겠지. 물론 그 샘플에게도 마찬가지일 터…. 그래서 고대종을 번식시키려는 것이오. 게다가 그렇게 되면 실험에도 견딜 수 있는 긴 생명을 지니게 할 수도 있지.*

프레지던트 신라: *약속의 땅은 어떻게 되고 있지? 계획에 지장은 없는가?*

호죠: *결국 그런 셈이군…. 어머니는 강하고…그리고 약한 성질을 갖는다….*

신라: *그럼 회의는 이 정도로 해두지.*

스칼렛: *이상한 냄새가 나는데….*

수상한 과학자

PlayStation

클라우드: 지금 건 에어리스에 대한 이야기였겠지.
바렛트: 몰라.
티파: 아마도 그럴 거야.
클라우드: 뒤를 밟아 보자.

호조의 뒤를 따라서 67층으로 올라가자.

바렛트: 생각났다. 저 호조란 녀석이 바로 신라의 과학부문 책임자야. 클라우드는 몰랐었나?
클라우드: 실제로 본 건 처음이야. 그래…저 녀석이….

????: 오늘의 실험 샘플은 그 녀석입니까?
호조: 그래. 바로 실험에 투입하겠다. 위층으로 올려보내도록. 귀여운 샘플이야….
티파: 귀여운 샘플이라고…. 생물 실험에 사용되어지는 걸까?
클라우드: 제노바…. 제노바…세피로스의…. 그래…여기로 옮겨졌구나.
티파: 정신차려, 클라우드!
클라우드: 봤어?
바렛트: 무엇을?
클라우드: 움직이고 있어…살아있는 건가?
바렛트: 이 목도 없는 괴물은 뭐야? 어쨌든 빨리 가자.

상단의 엘리베이터를 이용해서 68층으로 가자.

클라우드: 에어리스!
호조: 에어리스? 아, 이 아이의 이름이었지. 자네들은 무슨 용무인가?
클라우드: 에어리스를 데려가겠다!
호조: …외부인이었나?
바렛트: 척 보면 알 수 있잖아.
호조: 세상에는 어떻게 되든 상관없는 일이 많아서 말야. 나를 죽이려는 셈인가? 그렇게 하지 않는 것이 좋을 걸? 이 방은 내가 없으면 전혀 조작할 수 없지.
클라우드: 쳇….
호조: 그래, 그래. 이럴 때일수록 논리적 사고로 행동하는 것이 좋을 거야. 자! 샘플을 투입해라!
에어리스: 클라우드! 도와줘!
클라우드: 무슨 짓이야!
호조: 멸망해 가는 종족에게 사랑을 베풀어주는 셈이지…. 어찌되든 그들의 멸종은 막을 수 없을 테니까. 그러니까 난 이 생물들이 멸종 당하지 않도록 도와주겠다는 거야!
티파: …생물? 너무해요. 에어리스는 인간이에요!
바렛트: 용서할 수 없어!
클라우드: 바렛트! 무슨 수가 없을까?
바렛트: 자! 모두 비켜 서있어.
호조: 그만해! 무슨 짓이야! 중요한 샘플이….
클라우드: 이 사이에 에어리스를!
에어리스: 고마워, 클라우드.
티파: 왜 그래? 클라우드!
클라우드: …엘리베이터가 움직이고 있어.
호조: 이번엔 이런 보통 녀석이 아니야. 훨씬 흉폭한 샘플이라고.
????: 그 녀석은 좀 강해. 내가 힘을 빌려주지.
티파: 말했다?
????: 후에 얼마든지 말해주지. 아가씨!
클라우드: 저 괴물은 우리가 해결하지. 누군가 에어리스를 안전한 곳에 데려다 줘.

1. 티파, 부탁해
2. 바렛트, 부탁해

클라우드: 너의 이름은?
레드서틴: 호조가 나를 레드서틴이라고 이름지었다. 나에겐 별 의미 없는 이름이지만 마음대로 불러도 돼.
클라우드: 자 덤벼라!

레드서틴이 도와준다

BOSS-샘플HO512

HP 1000. 특별한 약점은 없다. 옵션을 두 개 데리고 등장하며 이것들은 쓰러뜨려도 계속 부활한다. 본체는 뒤에서 마법으로 공격해오거나 '이상한 입감'이란 특수 공격을 써온다. 특수 공격은 아군 전체를 독 상태로 만드는 것이므로 미리 독을 방지하는 액세서리를 달아두면 좋다.

클라우드: 에어리스, 괜찮니?
티파: 어쨌든 괜찮은 것 같은데….
레드서틴: 내게도 선택할 권리가 있어…. 두 발로 걷는 인간들은 싫어.
바렛트: 넌 도대체 뭐냐?
레드서틴: 흥미 있는 질문이군. 허나 대답하기 어려운 질문이야. 너희들이 보는 대로 난 이런 존재야. 그밖에도 궁금한 게 많겠지만 우선 여기서 탈출해야지. 길 안내 정도는 해줄 수 있어.
에어리스: 클라우드…. 역시 와주었구나.
레드서틴: 좀 전에는 미안했어. 호조를 방심시키기 위해서 좀 연기를 할 셈이었는데….
바렛트: 자, 이젠 에어리스도 찾았으니 더 이상 이 빌딩에 볼일은 없겠군! 빨리 나가자구!
클라우드: 5명이 함께 행동하면 너무 눈에 띄어서 곤란해. 두 쪽으로 나눠서 행동하자.

여기서 카드를 얻을 수 있다

프레지던트 신라의 죽음

이제 66층의 엘리베이터로 가면….

클라우드: 이런!
루드: 위층을 눌러 주실까?
클라우드: 턱스? 함정인가?
첸: 스릴감을 충분히 느끼게 해 주었다고 생각하는데…. 그래, 즐거웠었나?

클라우드: 모두 잡힌 건가? 에어리스는 어디에 있지!?
프레지던트 신라: 그 애라면 안전한 장소에 모셔두었지. 그 앤 귀중한 고대종의 생존자이니까 말야. 몰랐나? 자신들을 세토라라고 부르면서 수 천년 전에 살았던, 그러나 지금은 역사의 속에 묻혀버린 종족.
레드서틴: 세토라…. 그 아이가 세토라의 생존자인가?
프레지던트 신라: 세토라 또는 고대종은 우리들에게 약속의 땅을 가르쳐 줄 것이다. 그녀에게 그걸 기대하고 있는 거지.
레드서틴: 약속의 땅? 그건 그냥 전설에 지나지 않나?
프레지던트 신라: 그렇기 때문에 그냥 놔두기에는 너무나도 매력적이지. 약속의 땅은 모든 곳이 풍부한 토지로 알려져 있으니까 말야. …토지가 풍부하다는 것은….
바렛트: 마황 에너지도 풍부하다는 것이군?
프레지던트 신라: 그래, 그거야. 거기서는 돈을 너무 많이 소비하는 마황로 따위는 필요 없어. 자연적으로 마황 에너지가 쏟아져 나오는 것이지. 그곳에 건설되는 네오 미드갈, 우리 신라컴퍼니의 더 큰 영광….
바렛트: 쳇. 제멋대로 꿈을 꾸고 있군 그래.
프레지던트 신라: 흐음! 몰랐나보군? 현대는 돈과 권력만 있으면 모든 꿈이 이루어져. 자! 이번 회견은 이것으로 끝이다.
루드: 자, 물러나라.
바렛트: 기다려. 네 녀석에게 하고 싶은 말이 아직 많이 있단 말이다!
프레지던트: …할 말이 있다면 먼저 비서에게 말해두도록.

전부 잡혀버렸다

갇혀버린 일행들. 방에서 모든 일행들의 얘기를 듣다보면 자게된다. 일어나 보니 문은 열려있었고 감시병은 바닥에 쓰러져 있다.

티파: 왜 그래?
클라우드: 주변이 뭔가 이상해. 밖을 봐봐.
티파: 대체 무슨 일이 일어난 거지?
클라우드: 분명히 이 병사가 열쇠를 가지고 있을 텐데…. 자, 티파는 에어리스를 도와줘. 난 바렛트들을 도울게. 바렛트, 레드서틴…어서 와봐. 뭔가 이상해.
바렛트: 어떻게 해서 들어온 거지? 어째

서 문이 열려있는 거야!? 이게 어찌된 일이지?

레드서틴: 인간이 한 짓은 아니군. 난 이 앞을 좀 살펴보고 올게.

바렛트: 이 녀석의 처리는 나한테 맡겨두고 너희들은 들키기 전에 먼저 가!

티파: 자, 레드서틴을 따라가자!

핏자국을 따라 계속 위로 올라가자.

바렛트: 죽었어. 신라 컴퍼니의 사장이 죽어 있어.

티파: 이 칼은?

클라우드: 세피로스의 칼이야!!

티파: …세피로스는 살아있는 건가?

클라우드: …그렇겠지. 이 칼을 사용할 수 있는 것은 세피로스 뿐이니까.

바렛트: 누가 했든지 무슨 상관이야! 이걸로 신라는 끝이야!

????: 히히

팔마: 죽, 죽이지 말아 줘!

클라우드: 어떻게 된 거야?

팔마: 세, 세피로스가 왔었어

클라우드: 봤어? 정말 세피로스였어?

팔마: 봤어! 이 눈으로 똑똑히 봤어.

클라우드: 정말로 본거지?

팔마: 이런 때에 누가 거짓말을 하겠어? 목소리도 들었다고. '약속의 땅은 절대 줄 수 없다' 고 중얼거렸어.

티파: 그렇다면 약속의 땅이란 것이 정말로 있고 세피로스는 약속의 땅을 신라로부터 지키려고 했다는 거야?

바렛트: 좋은 녀석 아냐?

클라우드: 약속의 땅을 지켜? 좋은 녀석? 말도 안돼. 그런 단순한 이야기가 아냐. 나는 알고 있어! 녀석의 목적은 분명히 달라.

바렛트: 루파우스! 젠장, 녀석이 있었다니!

티파: 누군데?

바렛트: 부사장 루파우스, 프레지던트의 아들이지.

프레지던트 신라의 최후

루파우스: 그런가? 역시 세피로스는 살아 있었단 말이지…. 그런데… 너희들은 누구지?

클라우드: 원 솔저 퍼스트 클래스의 클라우드다.

바렛트: 아바란치다.

티파: 이하동문.

에어리스: …슬럼의 꽃 파는 소녀.

레드서틴: 실험샘플.

루파우스: 이상한 조합이로군. 그럼 나는 루파우스. 이 신라 컴퍼니의 사장이다.

바렛트: 아버지가 죽었다고 곧바로 사장이냐?

루파우스: 그렇다. 사장취임의 인사라도 들어볼까? …아버지는 돈으로 세계를 지배하려고 했다. 어느 정도는 제대로 진행된 것 같아. 민중은 신라에게 보호받고 있다고 생각하니까 말야. 신라에서 일하고, 보수를 받고 테러리스트가 나타나면 신라의 군대가 구해주지. 보기엔 완벽하지. 하지만, 난 달라. 나는 이 세계를 공포로 지배하겠다. 아버지의 방법은 돈이 너무 많이 들기 때문이지. 하지만 공포는 조금만으로도 사람의 마음을 지배할 수 있다. 멍청한 민중을 위해 돈을 사용할 필요는 없어. 나는 아버지와는 다르단 말이다.

티파: 연설을 좋아하는 건 똑같네요?

클라우드: 에어리스를 데리고 빌딩에서 탈출해!

바렛트: 뭐라고?

클라우드: 설명은 나중에 할게. 바렛트! 진정한 별의 위기가 다가오고 있다고!

바렛트: 그건 뭐야?

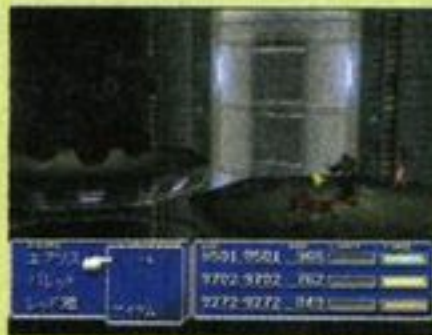
클라우드: 어쨌든 나중에 이야기하지! 지금은 나를 믿어 줘. 나는 이 녀석을 물리친 뒤에 가겠다!

바렛트: 알았어. 클라우드.

에어리스: 클라우드가 왠지 무슨 생각에 잠겨있던 것 같은데….

티파: 난 클라우드를 기다리겠어! 모두들 엘리베이터를 이용해서 먼저 탈출해!

재정비를 한 후 빌딩을 탈출하자. 엘리베이터를 타면 보스와 싸우게 된다.

BOSS-핸드렛 건너, 헬리 건너

각각 HP 1600, 1000. 약점은 둘 다 뇌속성의 공격이므로 썬더를 중점적으로 사용하자. 에어리스와 레드서틴은 공격이 닿지 않으므로 둘은 마법 공격과 리미트기 위주로 싸워나가자. 특히 나중에 등장하는 헬리건너는 데미지와 함께 수면이나 독 같은 상태이상의 피해를 입게 하므로 주의하자. 그리고 이들과의 전투에서는 아군은 전부 후열로 물러나게 해서 피해를 줄이자.

루파우스: 왜 나와 싸우려는 거지?

클라우드: 넌 약속의 땅을 찾아 세피로스를 쫓겠지.

루파우스: 흐음 그 말대로야. 응? 네 녀석은 세피로스가 고대종인 것을 알고 있나본데?

클라우드: …여러가지 사정으로 알게 됐다. 어쨌든 네게 또는 세피로스에게 약속의 땅을 넘길 수는 없어.

루파우스: 그렇군. 역시 친구가 될 순 없는 모양이군.

BOSS-루파우스, 다크네이션

각각 HP 500, 140. 그리 어려울 건 없고 루파우스만을 노려도 된다. 하지만 전투 후의 아이템 및 경험치를 위해서는 다크네이션을 먼저 없애야 한다. 다크네이션이 루파우스에게 배리어를 걸어주기 전에 서둘러 없애자.

미드갈 탈출

바렛트: 내가 먼저 나가지! 쳇…! 완전히 포위 당해버렸잖아. 나 혼자라면 몰라도 이런 상황에선….

에어리스: 역시 당신들만 도망치는 게 낫겠어요. 저 사람들이 노리고 있는 건 분명히 저예요. 그러니까 당신들 만이라면….

바렛트: 그렇게 할 순 없지. 넌 마린을 지키기 위해서 잡혀온 거잖아? 이번에는 내가 널 도울 차례야. 더 이상 신라 녀석들이 멋대로 행동하게 할 순 없어!

에어리스: 고마워요. 바렛트씨.

바렛트: 헤헤. 바렛트씨라니…. 나한텐 별로 어울리지 않는 걸?

레드서틴: 그럼…. 이제 그만 도망갈 방법을 생각해야하지 않아?

바렛트: 응? 그, 그렇지…. 쳇, 정말 냉정한 녀석이군. 마치 어딘가의 누구를 보는 것 같은데.

레드서틴: 뭐라고?

바렛트: 아니, 아무 것도 아냐. 그럼 어쩐다….

티파: 바렛트!!

바렛트: 티파!! 클라우드는!?

티파: 모두들, 이쪽으로 와!

바렛트: 응!? 어떻게 된 거야? 클라우드는?

티파: 말은 나중에 해줄게! 어서 서둘러!!

탈출하는 도중에 오토바이에 탄 채로 미니게임을 하게 된다. 적들의 공격으로부터 트럭을 잘 보호해내자. 여기서 최소한의 피해를 입어야 바로

오토바이도 잘 타는 클라우드

트럭을 보호하라

있을 보스와의 전투에 좋다. 도로 막바지에 다다르면 보스 전에 돌입한다.

BOSS-모터 볼

HP 2600. 기계류이므로 뇌속성의 공격이 잘 통한다. 이 보스와의 전투는 백어택인 상태에서 벌어지므로 미니게임 전에 미리 대열을 잘 구성해 놓아야 한다. 모터볼은 HP가 많이 줄어들면 강력한 전체 공격을 해오므로 언제나 회복에 신경 쓰자.

바렛트: 이제 어떻게 할거야?
클라우드: 세피로스는 살아 있어. 나는…그 때의 결전을 마무리짓지 않으면 안돼!
바렛트: 그것이 별을 구하는 일이 되겠지?
클라우드: …아마도.
바렛트: 좋아! 나도 가겠어.
에어리스: 저도 갈게요. …알고 싶은 것이 있으니까.
클라우드: 고대종에 대해서 말이지?
에어리스: …여러가지. 많이.
티파: 미드갈은 이제 안녕이구나.

클라우드의 회상

이제 미드갈을 나와 북동쪽 부근에 있는 칼 마을로 향하자. 마을에서 정비 및 조사를 마친 후 여관 2층으로 가서 동료들을 만나자.

바렛트: 늦었잖아.
클라우드: 미안. 기다리게 했지.
에어리스: 이것으로 모두 모인 거 같네.
바렛트: 자, 이야기 해주지 그래? 세피로스, 별의 위기. 네가 알고 있는 모든 것을 말야.
클라우드: 나는 세피로스를 동경해서 솔저가 되었지. 몇몇 작전을 세피로스와 함께 하는 도중에 우리들은 약간 친해졌어.
바렛트: 친구가 된 건가?
클라우드: 글쎄…. 나이 차도 꽤 있었고 더군다나 세피로스는 자신에 대해서는 거의 이야기하지 않았으니까….
티파: ….
클라우드: 친구…인가? 우리들은 신뢰하고 있었어. 그때까지는….
에어리스: 그때?
클라우드: 전쟁 종결 후 솔저의 임무는 신라의 반항하는 사람들을 처리하는 일이 많았었지. 그것은 5년 전 내가 16세의 때의 일이야….

클라우드: 밖엔 비가 많이 오는데? 어이 기분은 어때?
????: 괜찮아….
클라우드: 나는 차멀미 따윈 해본 적이 없거든. 어떤지 잘 몰라. 준비는 OK?
세피로스: 어이, 너! 조금 가만히 있지 그래?
클라우드: 새로운 마테리아를 받았거든. 빨리 사용해 보고 싶어서 죽겠어.
세피로스: …마치 어린애 같군.
클라우드: 그럼, 슬슬 이번 일에 대한 것 좀 가르쳐 줘.
세피로스: …이번의 임무는 여태까지와는 달라.
클라우드: 좋겠네?
세피로스: 어째서?
클라우드: 나는 당신처럼 되기 위해 솔저가 된 거야. 그런데 클래스 1st가 되자마자 전쟁이 끝나버렸어. 내가 영웅이 될 찬스가 없어져 버렸단 말야. 그러니까 그런 찬스가 있다면 나는 반드시 영웅이 되겠어. 당신은 어떤 기분이야? 영웅 세피로스씨.
세피로스: …넌 이번 임무가 무엇인지 알고 싶었던 거 아냐? 이번 임무는 노화해버린 마황로의 조사야. 이상상태를 일으키고 있으면서 흉폭한 동물들까지 발생하고 있지. 그 녀석들을 없애버리고 원인을 조사하여 제거하는 거야.
클라우드: 흉폭한 동물…장소는 어디야?
세피로스: 니블헤임의 마황로지.
클라우드: 니블헤임…. 니블헤임은 내가 태어난 고향이야.
세피로스: 그런가….
????: 이상한 동물이 트렁크에 충돌했다.
세피로스: 몬스터의 등장인가?

이벤트 전투. 세피로스가 알아서 처리해준다.

클라우드: 세피로스는 정말 강했어. 세계에 퍼져있는 어떤 소문보다도…. 굉장했지.
에어리스: 어라? 클라우드의 활약은 없었어?
클라우드: 나 말이야? 난 세피로스가 싸우는데 그냥 끼어 들기만 한 것 뿐이야.
티파: ….
클라우드: 그리고 우리들은 니블헤임에 도착했어.

세피로스: 오랜 만에 고향으로 돌아온 기분이 어때? 난 고향이 없어서 잘 모르겠는데….
클라우드: 으음…부모님은?
세피로스: 어머니의 이름은 제노바. 날 낳고 바로 돌아가셨지. 아버지는…. 이런, 내가 무슨 말을 하고 있는 거지…. 자, 가볼까.

바렛트: 잠깐만!! 혹시 그거 말야. 세피로스가 말했던 어머니의 이름이…. 제노바…그래 기억난다! 신라빌딩에 있었던 목이 없는 괴물의 이름도 그거였었지!
클라우드: 맞아.
티파: 바렛트, 지금은 우선 클라우드의 얘기나 들어보자. 질문은 나중에 하기로 하고.
바렛트: 하지만, 티파….
티파: 클라우드, 계속 이야기 해봐.
에어리스: 이제 소꿉친구의 재회 이야기가 나오겠네!
클라우드: 마을은 정말 고요했어. 모두들 몬스터가 두려워서 문을 닫고 나오지 않는 걸까? 아니면 우리들을 두려워하고 있는 건지….

세피로스: 내일 아침에 마황로로 출발한다. 오늘은 일찍 자둬. 망을 보는 건 한 사람만으로도 족하니까 너희들도 좀 쉬어. 아참, 가족이나 아는 사람을 만나러 가도 괜찮아.

마을을 둘러본 후 여관 2층에 있는 세피로스에게 말을 걸어 하루를 보내자.

세피로스: 가이드가 오면 출발이야.
티파아빠: 세피로스 들어보게. 만약 무슨 일이 생긴다면….
세피로스: 안심하게나.
티파: 걱정 마세요, 아빠. 강한 솔저가 둘이나 있으니까요. 티파라고 해요. 잘 부탁드려요.
클라우드: 티파, 네가 가이드야?
티파: 그렇지. 마을 제일의 가이드라면 역시 나밖에 더 있겠어?
클라우드: 하지만 너무 위험해. 그런 일에 네가 말려든다는 것도 싫고.
세피로스: 네가 보호해주면 문제없겠지.
세피로스: 그럼 갈까?
????: 저 세피로스씨, 기념으로 사진을 한 장만 찍겠습니다. 티파씨도 부탁해요. 자, 찍습니다~. 사진이 완성되면 모두에게 드릴게요.

가이드는 티파

산 속의 마황로를 찾아가는 일행. 도중에 다리가 끊어져서 아래로 떨어지고 만다.

세피로스: 무사했군. 원래 장소까지는 돌아갈 수 있겠나?
티파: 이 주변에는 동굴들이 있지만…. 그보다 한 명이 안 보이는데 어떻게 된 거죠?
세피로스: 안됐지만 그를 찾을 시간이 없어. 뭐 돌아갈 수 없다면 앞으로 진행할 수밖에…. 이제부터는 함께 행동하지.

클라우드: 이건?
세피로스: 마황의 샘. 자연의 경이로운 점이지.
티파: 이렇게 예쁜데…. 이대로 마황로가 에너지를 계속 빨아들인다면 이 샘도

사라져버리겠죠.

세피로스: 마황 에너지가 응축되어지면 마테리어로 되지. 천연 마테리아를 보게 되다니 이거 참 굉장한 기회인 걸.

클라우드: 그러고 보니…어째서 마테리아를 이용하면 마법을 사용할 수 있게 되지?

세피로스: 그런 것도 모르면서 솔저라고 할 수 있겠나? 마테리아 안에는 고대종의 온갖 지식이 봉인되어져 있지. 대지 및 별의 힘을 자유자재로 조절하는 지식. 그것이 별과 우리를 연결시켜서 마법을 불러낸다…라고 말해지고 있어.

클라우드: 마법…불가사의한 힘이군….

세피로스: 하하하하!

클라우드: 왜 웃는 거야?

세피로스: 어떤 남자가 '불가사의한 힘이라는 비과학적인 말은 사용하지 마라!, 마법이라고도 부르지 마라!' 라고 성내며 한 말을 생각해냈던 것 뿐이야.

클라우드: 그게 누군데?

세피로스: 신라 컴퍼니의 호조라는 잘난 과학자야. 컴플렉스로 똘똘 뭉친 어리석은 사내이지.

티파: 마황의 샘…. 이 안에 고대종의 지식이 들어있겠군요.

티파: 드디어 도착했어. 꽤 많이 돌아온 것 같은데?

클라우드: 티파는 이 곳에서 기다려 줘.

티파: 나도 안으로 들어갈래! 보고 싶단 말야.

세피로스: 이 안은 일반인 출입금지다. 신라의 기업비밀도 많기 때문이지.

티파: 그래도!

세피로스: 아가씨를 보호해줘라.

티파: 흥 정말. 제대로 보호해 줘요!

세피로스: JENOVA…뭐지? 열리지 않는군. 동작이상의 원인은 이것이군. 이 부분이 부숴 져 있는걸? 클라우드 밸브를 열어 줘. 왜 부서진 거지?

세피로스: 알겠어. 호조. 하지만 이런 짓을 하다니 당신은 역시 가스트 박사를 따라가지 못해. 원래 이것은 마황 에너지를 응축시켜 냉각하는 장치이지. 그런데 이것을 더욱더 응축시키면 무엇이 될까?

클라우드: …. 아. 알겠어! 마테리아가 되는 거잖아?

세피로스: 그래. 보통이라면 말야. 하지만 호조는 이 안에 어떤 것을 집어넣었지… 봐.

클라우드: 이. 이것은?

세피로스: 너희들 보통의 솔저는 마황을 입은 인간이야. 일반인과는 다르지만 그래도 인간이지. 하지만 이 녀석들은 뭐지? 너희들과는 비교되지 않을 정도의 고밀도의 마황을 잠재하고 있어.

클라우드: 이것이 몬스터?

세피로스: 그렇다. 몬스터를 탄생시킨 것은 신라 컴퍼니의 호조야. 마황 에너지가 만들어내는 이형의 생물. 그것이 몬스터의 정체이지.

클라우드: 보통의 솔저? 그럼 넌? 어. 어이. 세피로스!

세피로스: 설마…나도? 난 이런 식으로 태어났다는 건가? 나도 몬스터와 똑같다는 것인가….

클라우드: …세피로스

세피로스: 너도 보았잖아. 이것들의 속에 있는 것은 다름아닌 인간이야.

클라우드: 인간!? 설마?

세피로스: 난 어릴 적부터…느끼고 있었어. 나는 다른 놈들과 다르다. 나는 특별한 존재라고 생각하고 있었어. 하지만 그것은…그것은 이런 의미로서가 아니야!

처참하게 변한 인간들

바렛트: 큭. 신라놈들! 더욱 더 용서할 수 없는 걸!

티파: 그 마황로에는 그런 비밀이 있었구나….

레드서틴: 요 수년간에 걸친 몬스터 수의 증가에는 그러한 이유가 있었던 거군. 이제부터 클라우드가 할 얘기는 똑바로 들어두어야 하겠어. 안 그래. 바렛트?

바렛트: (어째서 나한테 그런 말을 하는 거야!?)

1. 세이브를 한 후 한숨 돌리지
2. 이대로 이야기를 계속해 줘

에어리스: 저기. 티파. 넌 계속 밖에서 기다렸었니?

티파: 응….

클라우드: 우리들은 니블헤임에 돌아왔어. 세피로스는 침실에 틀어박혀서 아무하고도 이야기를 나누려하지 않았지.

티파: 그리고 곧 자취를 감췄지.

클라우드: 세피로스는 니블헤임에서 제일 커다란 저택에서 발견되었어.

티파: 마을 사람들은 신라 저택이라고 불렀지. 우리들이 태어났을 땐 이미 빈 집이었지만 말야….

클라우드: 그 저택은 옛날에 신라 컴퍼니의 사람이 사용하고 있었어….

세피로스: …2000년 전의 지층으로부터 발견한 가사상태의 생물. 그 생물을 가스트박사는 제노바라고 명명했다. X년 X월 X일 제노바를 고대종이라 확인…. X년 X월 X일 제노바 프로젝트의 승인. 마황로 1호기 사용허가….

세피로스: 내 어머니의 이름은 제노바…. 제노바 프로젝트…. 이것은 우연일까? 가스트 박사…. 어째서 아무 것도 가르쳐 주지 않았지? …어째서 죽어버린 거지?

그 이후 세피로스는 저택에서 한발자국도 나오지 않았다.

세피로스: 쿠쿠쿠….

세피로스: 누구냐! 훗…배신자냐.

클라우드: 배신자?

세피로스: 아무 것도 모르는 배신자여. 가르쳐 주지. 원래 이 땅은 세토라의 것이었다. 세토라는 여행하는 민족. 여행을 해서 별을 찾고 그리고 다시 여행을 떠나지…. 힘들고 괴로운 여행의 결과로 약속의 땅을 알고 지상의 축복을 발견하지. 하지만 여행을 싫어하는 자들이 나타났다. 그자들은 여행을 그만두고 집을 소유한 채로 안락한 생활을 선택했다. 세토라와 별이 생성한 것들을 빼앗고 아무 것도 돌려주지 않았지. 그것이 너희들의 선조다.

클라우드: 세피로스….

세피로스: 옛날에 이 별에 재앙이 습격하였다. 너희들의 선조는 도망치고 숨은 덕분에 살아남았다. 별의 위기는 세토라의 희생으로 모면했다. 그 후 뻔뻔스럽게 이 땅에 다시 나타난 것이 너희들이다. 세토라는 이렇게 종이 조각에서만 찾아볼 수 있는 종족이 되어버렸다.

클라우드: 그것이 당신과 무슨 관계가 있다는 거지?

세피로스: 모르겠는가? 2000년 전의 지층에서 발견되어 제노바라고 이름지어진 고대종. 그것이 제노바 프로젝트. 제노바 프로젝트란 고대종…즉 세토라의 능력을 지닌 인간을 만들어내는 것이다. …그리고 만들어진 것은 바로 나다.

클라우드: 만들어졌다고!?

세피로스: 그래. 제노바 프로젝트의 책임자이자 천재 과학자인 가스트 박사가 나를 만들어 냈다.

클라우드: 그런 짓을 어떻게? 세. 세피로스!

세피로스: 방해하지마. 나는 어머니를 만나러 간다.

잔간: 오. 자넨가! 자넨 제정신이겠지? 그렇다면 이쪽으로 와서 좀 도와주게나. 난 이 집안을 보고 오겠네. 자넨 그 쪽 집을 조사하게!

클라우드: 너무해…. 세피로스…정말 너무해….

압도적인 분위기

마황로 안에서는 티파를 발견할 수 있었다.

세피로스: 어머니 만나러 왔어요. 문을 열어줘요.

티파: 잘도 아빠와 마을사람들을 해쳤겠다!

단칼에 쓰러져버리는 티파.

티파: 어려울 땐…반드시 나타나서 도와준다고 했으면서….

세피로스: 어머니, 나와 함께 우리들의 세계를 되찾아요. 제게 약속의 땅에 갈 만한 좋은 생각이 났어요.
클라우드: 세피로스! 나의 가족을! 어떻게 나의 고향을 이렇게!
세피로스: 크크크…. 어머니 또 녀석들이 왔어요. 어머니는 뛰어난 능력과 지식, 마법으로 이 별의 지배자가 되었어야 했어요. 하지만 저 녀석들이…. 아무 힘도 없는 저 녀석들이 어머님들로부터 이 별을 빼앗았어요. 하지만 더 이상 슬퍼 마세요!
클라우드: 나의 슬픔은 어떻게 할거야! 가족…친구…고향을 빼앗긴 나의 슬픔은! 너의 슬픔과 마찬가지야!
세피로스: 크크크…. 나의 슬픔? 무엇을 슬퍼하지? 나는 선택받은 자. 이별의 지배자로서 선택된 존재다! 이 별을 멍청한 너희들로부터 세트라의 손으로 되돌려주기 위해 태어났다. 무엇을 슬퍼하란 말인가?
클라우드: 세피로스…. 당신을 믿고 있었는데, 아냐, 넌 더 이상 내가 알고 있던 세피로스가 아냐!

클라우드: 이 이야기는 여기서 끝이야.
바렛트: 잠깐만! 그 뒤는 어떻게 됐는데?
클라우드: 기억이 안나….
에어리스: 세피로스는 어떻게 된 거지?
클라우드: 실력차를 봐서도 내가 세피로스를 이겼다고는 생각되지 않아.
티파: 공식기록으로는 세피로스는 죽었다고 되어있어. 신문에서 봤거든.
에어리스: 신문은 신라에서 나오는 거잖아. 믿을 수가 없어.
클라우드: 난 그 때 무슨 일이 있었는지 확인해보고 싶어. 세피로스에게 싸움을 건 내가 이렇게 살아있다니…. 세피로스는 왜 날 죽이지 않은 걸까?
티파: …나도 살아있어.
에어리스: 왠지 여러가지 면에서 이상하네. 그럼 제노바는? 신라 빌딩에 있었던 건 제노바였잖아?
클라우드: 신라가 니블헤임에서 미드갈로 옮겨온 게 확실해.
에어리스: 그 뒤에 다시 누가 가지고 가버렸지? 이젠 신라 빌딩에도 없잖아.
티파: 세피로스인가?
바렛트: 아악! 뭐가 뭔지 도통 모르겠군! 난 행동만 하겠어!! 생각하는 건 너희들에게 맡길 테니까!

티파: 저기 클라우드…. 세피로스에게 당했던 난 어떤 상태였어?
클라우드: 이미 틀렸다고 생각했어. …아주 슬펐다구.
티파: ….
에어리스: 나…. 고대종…세트라…제노바…세피로스…나….
티파: 가자. 바렛트가 기다리겠어.

세피로스의 행방

이제 캄 마을에서 남동쪽 방향으로 향하자. 중간에 초코보의 발자국이 있는 지역에서 초코보 농장을 발견할 수 있다. 농장에 있는 초코보를 조사하다보면 '초코보&모그리'의 소환 마테리아를 얻을 수 있다. 또한 건물 안에서 '초코보 부름'의 마테리아도 얻을 수 있다(2000길…). 또한 초코보를 잡을 때 쓰이는 야채들을 살수도 있다.
농장의 남쪽에 있는 습지대에는 '미드갈즈오름'이라는 거대한 괴물이 있는데 보통 걷는 속도로는 도저히 피할 수가 없다. 미드갈즈오름은 굉장히 세기 때문에 지금 시점에서 전투는 무리. 이제 초코보를 잡아서 타고 갈 수밖에 없다.
초코보를 잡기 위해서는 우선 초코보 부름의 마테리아를 장착해야 한다. 그런 후에 초코보 발자국이 있는 곳에서 서성대면 쉽게 초코보를 만날 수 있다. 전투에선 초코보에게 야채를 던져주면 잠시 도망가지 않게 된다. 그 동안 주변의 적들을 제거하면 초코보를 잡아서 탈 수 있다. 단, 초코보를 한 대라도 때리면 도망가버리므로 조심하자. 초코보를 탄 스피드라면 쉽게 미드갈즈오름을 피해서 지나갈 수 있다.

세피로스의 흔적

세피로스가 처치해 놓은 미드갈즈오름이 있는 곳을 지나면 미스릴 마인으로 들어갈 수 있다. 이 곳은 그리 복잡한 편은 아니니 천천히 둘러보면서 아이템을 얻자. 특히 '원거리 공격'마테리아는 꼭 얻도록. 출구쯤에 다다르면 턱스의 일원들과 만난다.

루드: 잠깐만!
바렛트: 네 녀석은?
루드: 내가 누군지 알겠나?
클라우드: 1. 턱스지?
2. 관심 없어
루드: 알고 있다면 말이 쉬워지지…. 우리들 턱스에 대해서 설명하자면 약간 어려워지거든….
클라우드: 너희들은 납치 따위의 더러운 짓을 하고 있잖아.
루드: 나쁘게 말하면 그렇게 되겠지. 하지만 지금은 그런 것뿐만이 아냐.
루드: ….
????: 선배!!
이리나: 루드선배, 선배는 말하시는 게 서투르니까 무리하지 않으셔도 돼요!
루드: 이리나, 부탁해.
이리나: 난, 턱스의 신입멤버 이리나예요. 레노 선배가 당신들에게 당하는 바람에 턱스의 인력이 부족하게 되었죠. 덕분에 내가 턱스가 된 거지만…. 뭐 어쨌든 우리들의 임무는 세피로스의 행방을 알아내는 일, 그리고 당신들의 방해를 하는 것이죠.
이리나: 앗, 거꾸로 됐잖아. 우리들의 방해가 되는 게 당신들이지.
첸: 이리나, 너무 많이 말했어.
이리나: 첸씨?
첸: 우리들의 임무를 녀석들에게 가르쳐 줄 필요는 없지.
이리나: 죄송합니다…. 첸씨.
첸: 너희들에게는 다른 임무가 주어져 있을 텐데? 그럼 가봐라. 정해진 시각에 연락하는 것을 잊지 말도록.
이리나: 앗! 그랬죠! 그렇다면 저와 루드 선배는 '쥬논 항'으로 향한 세피로스를 따라가겠습니다.
첸: …이리나. 내가 무슨 말을 했는지 이해 못한 모양인데….
이리나: 앗, 죄송합니다….
첸: …가라. 절대로 놓치지 말아라.
루드&이리나: 예!
루드: 레노가 너희들에게 입은 상처가 아물면 꼭 인사하겠다고 하더군. 친애하는 너희들에게 새로운 무기를 보여주겠다면서….
첸: 에어리스 오래간만이군. 잠시동안 너는 신라의 감시 대상에서 벗어나게 됐어. 세피로스가 나타났으니까 말야.
에어리스: 그래서 세피로스에게 감사하라고요?
첸: 아니…. 그저 자주 만나지 못하니까 잘 지내라는 인사를 하고 싶은 것 뿐이야.
에어리스: …당신에게 그런 말을 듣게 되다니 참 신기한 일이군요.
첸: 그럼 제군들, 되도록 신라에 방해가 되지 않도록 해주게나.

이리나의 등장

미스릴 마인을 나서면 쥬논 에어리어에 들어서게 된다. 미스릴 마인의 출구에서 남쪽으로 향하다 보면 콘돌 포트라는 장소가 있다. 그 곳에서는 신라의 군대를 상대로 해서 간단한 시뮬레이션 게임을 즐길 수 있다. 하지만 꼭 해야할 필요는 없으므로 부담을 갖진 말도록. 그 대신 시뮬레이션 게임을 이기면 아이템을 얻을 수 있다.
그리고 쥬논 에어리어에는 숲이 많은데 가끔 숲 속의 지형으로 지나가다가 몬스터가 아닌 유피를 만날 수 있다. 꼭 이 지역의 숲이 아니더라도 월드 맵의 숲 지형이라면 유피가 나타날 확률이 있으며 우타이(유피의 고향)에 가까워질수록 그 확률이 높아진다. 참고로 우타이는 월드맵에서

북서쪽 부근에 위치하고 있다. 유피에게 이기면 그녀와 대화할 수 있는데 이 때 선택문을 잘 고르면 동료로 맞이할 수 있다.

????: 제길…. 내가 당하다니…. 이봐 삐쭉머리! 한 번만 더 승부하자!
클라우드: 1. 그래
2. 흥미 없어
????: 도망칠 셈이야? 제대로 승부를 내보자고! 하자면 해!
????: 에잇…어떠냐! 나의 강함을 잘 느꼈겠지!!
클라우드: 1. 뭐, 그럭저럭…
2. 몇 번을 해도 마찬가지야
????: 헤헤, 역시 그런가. 뭐 나의 실력으로 봐서는 당연한 일이겠지. 너희들도 힘내라구. 언제든지 상대해 줄 테니까! 정말 가버릴 거야! 정말로 정말!
클라우드: 1. 마음대로…
2. 잠깐만
????: 뭐야. 나에게 아직 용무가 남아있나? 아하…. 그렇다면 바로 그거군? 나의 강함에 반해서 꼭 같이 가달라고 부탁하려는 거지?
클라우드: 1. 그런 셈이지…
2. 농담이 아냐
????: 헤헤, 역시. 이거 곤란한데…. 어떻게 할까? 하지만 그렇게까지 말하니 나도 더 이상 거절할 수는 없겠군. 알았어! 너희들과 같이 가줄게!
클라우드: 1. 이름은?
2. 자, 서둘러서 떠나볼까
????: 어라? 자, 잠깐만! 난 아직 이름을….
유피: 난 유피야! 잘 부탁해! 헤헤헤…그럭저럭 잘 해냈군. 앞으로는 그걸 어떻게 해서…. 쿡쿡쿡. 이봐, 기다려! 기다려보라니까!!

유피의 등장

제노바

쥬논 항은 쥬논 에어리어에서 서쪽에 위치하고 있다. 마을에 들어가서 아래쪽 계단을 통해 해변으로 가면 어떤 여자 애와 돌고래를 볼 수 있다.

????: 저기 돌고래님!
????: 나의 이름은 프~리~실~라. 프~리~실~라! 자, 말해봐요. 앗, 당신들은 누구세요? 설마 신라의 사람?
에어리스: 아냐. 우리들은 신라와 관계없어.
클라우드: …이 언니의 말대로니까 안심해.
프리실라: 신용할 수 없어요. 나가주세요.
클라우드: 곤란하군….
바렛트: 저것을 봐!
프리실라: 돌고래님이 위험해.
클라우드: 자, 구해주자고.

BOSS-보톰스웰

HP 2500. 약점은 풍 속성의 공격이다. 근접 무기로는 공격할 수 없으므로 원거리 공격, 마법, 리미트기를 잘 활용하자. 보스의 특수 공격 중에 아군을 물방울 안에 가두는 것이 있다. 그 캐릭터는 HP가 서서히 줄어들게 되니 서둘러서 마법으로 방울을 공격해야 한다. 이 때 실수로 아군을 공격하지는 말자(전체화된 마법 공격이면 쉽게 없앨 수 있다). 그 다음에 전체 공격인 '빅 웨이브'는 보스가 죽을 때도 사용해오므로 조심하자.

보톰스웰을 물리치면 기절한 프리실라에게 인공호흡을 해주는 이벤트가 일어난다. □버튼을 누르면 숨을 들이마시기 시작하며 다시 □버튼을 누르면 호흡을 불어넣어 준다. 이걸 몇 번 반복하면 프리실라가 의식을 되찾게 되고 일행은 마을 입구에 있는 집에서 하룻밤 신세질 수 있게된다.

여기서 자고 가자

????: 그러고 보니….
클라우드: 또 너냐? 넌 누구냐?
????: …곧 알게 돼. …그것보다 5년 전에….
클라우드: 5년 전…. 니블헤임?
????: 그때…니블산에 갔을 때 티파가 가이드였지?
클라우드: 그래. 놀랐었지.
????: 하지만 그때 이외에 티파는 어디에 있었을까?
클라우드: 글쎄?
????: 힘들게 오랜만에 만날 수 있는 찬스였는데 말야.
클라우드: …그렇군.
????: 어째서 둘만이 만나지 않았을까?
클라우드: 기억나지 않아. 확실하게는….
????: 그럼 티파에게 물어보지?
클라우드: 그래….
????: 자아, 일어나!
????: 일어나요. 클라우드.
클라우드: 티파. 나하고 세피로스와 니블헤임에 갔었을 때 티파는 어디에 있었지?
티파: …만났었잖아.
클라우드: 그 다음에 말이야.
티파: 음 5년 전이라 잘 기억나지 않는데…. 그보다 밖의 상태가 이상한 것 같아. 빨리 와봐, 클라우드.

다음 날에 다시 해변으로 가보면 프리실라에게 호루라기를 받게 되고 프리실라의 점프를 이용해서 쥬논의 상부로 갈 수 있다. 최고점에 이르는 위치를 잘 살펴서 철근에 오를 수 있도록 하자.

쥬논의 상부에서는 루파우스의 취임식이 한창 진행되고 있다. 신라병의 제복으로 갈아입은 클라우드는 우선 취임식 퍼레이드 행렬에 참가하게 된다. 하지만 늦게 도착하는 바람에 중간에 퍼레이드 행렬에 끼어 들어야 한다. 빈자리는 줄 맨 끝에 있으므로 타이밍을 맞춰서 낀 다음에 타이밍에 맞추어 ○버튼을 계속 누르면 일단 성공이다(방향키는 계속 왼쪽으로). 이 때 화면 하단에 나타나는 시청률에 따라서 얻게되는 아이템이 달라진다. 29%이하는 수류탄, 30~39%는 포션 6개, 40~49%는 에테르 6개, 50%이상은 5000길이니 잘 노려보자.

여기도 타이밍이 생명

이벤트 후 병사들과 다음 행사 준비를 하게 된다. 이번에는 대장이 지시에 맞추어 버튼을 누르면 되는 것으로 사전에 많은 준비를 해서 지시에 대응하는 각 버튼의 위치를 잘 외워두자. 이 후의 남는 시간에는 상점가를 돌면서 정비를 해두자. 나온 곳에서 반대쪽으로 길을 따라가다 보면 다음 행사가 시작된다.

다음 행사의 차례에선 연습한대로 지시에 잘 맞추어 버튼을 누르면 사장의 호감도가 상승하며 높을수록 후에 좋은 아이템을 얻게 된다. 이 중 60~90점은 'HP 업' 마테리아를, 100점 이상은 '포스이터'라는 좋은 무기를 얻을 수 있다. 마지막 스페셜 포즈는 타이밍 좋게 ○버튼을 눌러주면 된다.

이벤트 후 배 안으로 들어가면 뒤이어 변장한 동료들이 나타난다. 배 내부를 둘러 다니면서 동료들과 대화하다보면 갑자기 배에 이상이 일어나고 파티를 짜서 내부를 조사하게 된다. 다시 배 아래로 내려가면 적들이 등장하므로 주의하자. 아까 못 얻은 아이템이 있다면 다 얻은 후에 문으로 들어가 보면 세피로스가 보인다.

앞의 문으로 들어가자

클라우드: 세피로스인가? 아냐, 세피로스가 아냐!
????: 긴 잠을 깨어나…. 때가 되었다.
에어리스: 봐, 클라우드!
클라우드: 세피로스 살아있었군!
세피로스: …누구냐.
클라우드: 나를 잊었단 말인가? 나다, 클라우드!
세피로스: 클라우드….
클라우드: 세피로스! 도대체 무엇을 꾸미고 있는 거냐?
세피로스: 때가…되었다.
클라우드: 무엇을 이야기하고 있는 거야?

BOSS-제노바 BIRTH

HP 4000. 제노바 시리즈와의 첫 전투. 강력한 공격들을 해오지만 제일 까다로운 건 스톱 마법이다. 평소보다 더욱 회복에 신경을 쓰면서 역시 리미트기를 중심으로 상대해나가자.

바렛트: 이 녀석, 세피로스가 아니었나 본데?
클라우드: 제노바야. 제노바의 팔이야!
에어리스: 제노바…. 이런 것과 함께?
클라우드: 역시 세피로스였어.
바렛트: 때가 되었다고 말하던데.
클라우드: 때가 되었다?
에어리스: 음…모르겠어! 클라우드 좀 정리해 줄래?
클라우드: 1. 해보지
2. 싫어!
클라우드: 말해줄 테니까 되도록 질문은 삼가 줘. 세피로스는 이 별의 지배자가 되기 위해 약속의 땅을 향한다고 했었지. 그런 세피로스는 5년 전에 모습을 감췄어. 그리고 지금 나타나 프레지던트를 죽였어. 우리들은 방금 바로 세피로스를 봤고 그는 제노바를 가지고 다니고 있어. …이것으로 알 수 있어. 그는 제노바와 함께 약속의 땅으로 가려한다는 것을 말이지.

제노바를 처리한 후에는 '이프리트'의 소환 마테리아가 나오므로 꼭 챙기자.

다인과 바레트

배가 도착한 곳은 코스타 델 솔. 코스타 델 솔에서는 해변에서 호죠를 만날 수 있다. 여기서는 큰 이벤트는 없으므로 정비를 한 다음 마을을 나서자. 서쪽으로 향하다보면 코렐산으로 올라가는 입구가 있다. 코렐산에는 고가 철로가 있는데 몇 군데 추락 지점이 있다. 추락 도중에 방향키의 좌, 우 중 하나를 누른 채 ○버튼을 연타하면 아이템을 얻을 수 있으니 참고하자.

코스타 델 솔에선 별장을 살 수 있다

두 개의 다리가 있는 곳에서는 위의 다리를 지나서 갈 수 있는 제어실을 조사하면 아래의 다리가 이어진다. 지나가는 도중에 새의 지저귐이 들리는 부분이 있는데 그 부근에서 벽을 타고 위로 올라갈 수 있는 지점이 있다. 여기서 보물(피닉스의 꼬리×10)을 노리게 되면 어미새와 싸우게 된다.

자연을 파괴하러 갈 땐 여기로

코렐 마을에 도착하면 마을 사람들이 바레트에게 욕을 하기 시작한다.

????: 넌…. 어이! 녀석이 돌아왔다. 쳇! 또 위대하신 바레트님과 만날 줄은 꿈에도 생각하지 못했는데? 저쪽에 있는 녀석들은 네놈의 부하들이냐? 흥, 불쌍하게도 바레트라는 사신과 함께 다니게 되다니…. 어떤 녀석들을 데리고 돌아온 거지? 봐라! 네 녀석 때문에 북코렐은 폐허의 마을이 되어버렸다. 자신이 했던 일을 기억하지 못하나보지?
바렛트: 미, 미안….
????: 흥, 재미없군.
바렛트: 들었겠지? 나 때문에 이 마을은 이렇게 되어버렸어.

코렐 마을의 좌측 하단에는 골드 소서로 갈 수 있는 역이 있다.

에어리스: 바렛트…. 어떻게 된 거예요?
바렛트: 미안하군.
클라우드: 무슨 일이 있었던 거지?
바렛트: 이 근처에는 나의 고향이 있었다.
레드서틴: 있었다, 라니?
바렛트: 지금은 더이상 없어. 사막 아래에 묻혀버린 거 같아.
에어리스: 그런데 왜 그 사람들이 그렇게 심한 말을 하는 거죠?
바렛트: 내 잘못이니까 말야.

촌장: 어떻게 하지? 반대하는 것은 다인뿐인 거 같은데….
다인: 나는 절대로 반대야. 코렐의 탄광을 버리다니 말도 안 되는 소리라구! 코렐의 탄광은 우리들의 아버지, 할아버지 때부터 대대로 목숨을 걸고 지켜온 곳이야. 그런데 우리들 대에 와서 버리다니 있을 수 없는 일이야.
바렛트: 그래도 다인. 지금은 석탄 따윈 아무도 쓰지 않는다고.
스칼렛: 그래요. 시대는 마황 에너지를 원하고 있죠. 괜찮아요. 다인씨. 마황로가 완성되기만 하면 저희 신라 컴퍼니가 여러분의 생활을 보장해드리죠.
바렛트: 다인. 난 말야, 더 이상 아내인 미나를 힘들게 살도록 하고싶지 않아.
다인: 그런 건 나도 마찬가지야! 하지만 난 탄광을 버리는 짓 따윈 할 수 없어!
촌장: 다인…이해해주게나.
바렛트: 이렇게 해서 코렐 마황로는 건설되고 곧 완성되었지. 우리들은 풍족한 생활을 하게되었어. 하지만 나와 다인이 잠시 마을을 떠난 사이에 신라군이 와서 마을을 날려버렸지. 많은 마을사람도… 나의 가족도…모두 함께….
클라우드: 신라군? 대체 무엇 때문에?
바렛트: 마황로에서 폭발사고가 일어났었거든. 신라는 그 사건의 책임을 코렐 마을 사람들에게 떠맡긴 거지. 마을 반대파가 한 짓이라고 하면서 말야.
티파: 너무해!
바렛트: 그래…. 하지만 난 신라보다 나 자신을 더 용서할 수 없었어. 내가 마황로 건설을 반대했었다면….
티파: 자신을 탓하면 안돼. 그때는 모두 신라의 달콤한 말에 넘어가 있던 상황이었잖아.
바렛트: 그러니까 더더욱 난 나를 용서할 수 없는 거라구!! 달콤한 말 따위에 넘어가서 아내인…미나를 잃고….

불타는 바렛트의 고향

골드 소서에 들어온 일행. 여기서는 일행 중 한 명을 데리고 돌아다닐 수 있다. 이 중 원더 스퀘어에는 케트 시가 있다.

점을 봐준다고 한다

????: 헤이, 당신!! 표정이 어둡군요~. 한 번 점을 보시지 않겠습니까? 밝은 미래, 유쾌한 미래! 비참한 미래가 나올지도 모르지만…. 아참, 죄송합니다. 보시다시피 전 점쟁이죠. 이름은….
클라우드: 점은 꼭 미래의 것만 볼 수 있나?
케트 시: 뭐, 잃어버린 물건이나 찾고 싶은 사람 등등 아무거나 부탁해도 상관없어요!
클라우드: 세피로스라는 남자는 어디에 있지?
케트 시: 세피로스말이죠! 자, 그럼!
클라우드: …중길, 활기찬 운세입니다. 주위에 있는 사람의 호의를 잘 받아들여 노력해간다면 여름 이후에 좋은 일이 있을 예감. …이건 뭐야?
케트 시: 어라? 한 번 더 해볼게요.
클라우드: 물건을 잃어버리지 않게 조심

합시다. 행운의 색은 파랑? 됐어, 그만 해….
케트 시: 잠깐만요! 한 번만 더….
클라우드: …뭐라고!?
에어리스: 뭔데?
클라우드: 원한다면 반드시 만날 수 있습니다. 하지만 가장 소중한 것을 잃게 됩니다.
케트 시: 좋은 건지 나쁜 건지는 잘 모르겠어요…. 이런 점은 처음인데요. 이것 참 신경 쓰이는군…. 그럼 함께 가볼까요.
에어리스: 뭐라고요?
케트 시: 이 점쟁이 케트 시에겐 이번 점의 결과가 잘 납득이 가질 않아요. 직접 가서 제 눈으로 확인해야만 의문이 풀릴 것 같아요. 그래서 여러분과 함께 같이 가볼까 해요.
에어리스: 어쩔 거야, 클라우드?
케트 시: 안 된다고 해도 따라가겠습니다!
클라우드: 이, 이봐!

강제로 동료가 되는 케트 시. 그와 함께 배틀 스퀘어로 가보면 어떤 사건이 일어난다.

클라우드: 응? 죽었군….
에어리스: 어째서…. 클라우드! 어디 가는 거야?
클라우드: 세피로스가 한 짓인가? 이건… 아냐…. 총에 당한 건데? 세피로스는 총 따윈 쓰지 않아.
????: 으으….
클라우드: 어이! 무슨 일이 있었던 거야?
피해자: 한쪽 팔이…총인 남자….
에어리스: 설마?
????: 거기까지다. 가만히 있어!
디오: 네 녀석이 한 짓이냐?
클라우드: 아, 아니야! 우리가 한 짓이 아냐!
디오: 내가 잘못 봤단 말인가?

꼼짝없이 오해받는다

케토시: 우선 도망가자!
클라우드: 어, 어이!
디오: 잡아라! 여기까지다!
클라우드: 기다려! 말을 좀 들어봐!
케토시: 클라우드씨….

결국 포위 당해 잡혀버린 클라우드 일행은 코렐프리즌이란 감옥으로 보내진다.

에어리스: 괜찮아?
클라우드: 이곳은?
케토시: 사막의 감옥 코렐프리즌이에요….
클라우드: 사막의 감옥?
케토시: 그래요. 사막의 흐름에 가두어진 자연의 감옥이죠. 한 번 들어가면 다시는 나올 수 없다고 들었어요…. 하지만 분명히 무언가 특례가 있었던 것 같은데….
에어리스: 앗 바렛트!
클라우드: 바렛트…. 설마 너 정말로….
바렛트: 오지마! 이건 내가 끝내지 않으면 안될 일이야. 날 내버려 둬….
케토시: 휴~. 저 사람도 아는 사람이에요? 왠지 위험해 보이는 사람인데~.
에어리스: 클라우드, 어쩌지? 바렛트가 평상시와는 달라 보여.

이곳의 상단으로 나가면 사막지대가 나오는데 만약 사막으로 들어간다면 십중팔구 헤매야만 할 것이다. 사막에서 계속 이동해서 화면이 10회 정도 바뀌다보면 초코보 마차가 나타나서 다시 코렐프리즌으로 돌아갈 수 있으니 참고. 사막과는 반대쪽으로 가보면 어떤 집으로 들어갈 수 있는데 여기서 다시 바렛트을 볼 수 있다.

바렛트: 오지 말라고 했을 텐데? 너희들을 끌어들이고 싶진 않았어….
에어리스: 아, 그거 클라우드의 말과 비슷하네. '위험해, 끌어들일 수는 없지' 였나? 뭐였나?
티파: 그래그래, 그리고 우린 벌써 완전히 말려들었는데 뭐. 자, 바렛트, 확실하게 설명해 봐.
바렛트: 너희들….
레드서틴: 투기장에서의 사건은 한쪽 팔에 총이 달린 사람의 짓이라고 하면데…. 네가 한 짓이야?
바렛트: 한쪽 팔에 총이 달린 남자는 한 명 더 있어…. 벌써 4년 전의 그 날….
바렛트: 그 날에는 건설 중인 마황로를 보고 돌아오는 중이었다.
????: 바렛트, 다인 큰일이야. 신라놈들이 마을을 습격했어!
바렛트: 뭐라고? 어떻게 된 거야!
다인: 어이 바렛트, 아직 끝난 게 아니야! 모두가 기다리고 있어. 우리들의 마을로 돌아가자고!
????: 바렛트! 다인! 마을을 부탁해!
바렛트: 쳇, 아저씨!
다인: 어이, 바렛트! 빨리 피해!
바렛트: 큭!!
다인: 바렛트!! 여긴 일단 물러나야 해!!
스칼렛: 까하하하하하하!
바렛트: 시끄러!!
스칼렛: 그렇게 쏴봤자 아무 소용없어! 자 멀리서 엄호해!
다인: 위험해!
바렛트: 다인, 손을 놓으면 안돼! 살아서 마을로 돌아가는 거야!
다인: 떨어질 순 없지, 우리들의 마을로 돌아가는 거야…. 모두가 기다리고 있는…. 엘레노아가…마린이…. 우리들을 기다리고….
바렛트: 나의 오른팔은 이미 쓸모없게 되어버렸지…. 조금은 고민했었지만 난 그대로 내 오른팔을 총으로 바꾸었다. 나에게서 모든 것을 빼앗아간 신라에게 복수하기 위한 새로운 오른팔…. 그 때 만났던 의사에게 들었지. 나와 같은 수술을 한 남자가 한 명 더 있다는 것을…. 하지만 그 녀석은 왼팔이 총으로 되어 있어!
클라우드: ….
에어리스: 하지만…그렇다면 다인도 바렛트와 같은 입장이지 않을까?
티파: 그래, 신라에게 속은 것이니까, 반드시 함께 싸워줄 꺼야.
바렛트: …몰라. 하지만 난 왠지 다인에게 사과하지 않으면 안될 것 같아. 그러니까, 혼자서 가게 해줘.
클라우드: 마음대로 해, 라고 말하고 싶지만 그렇게는 안돼. 여기서 네가 죽으면 꿈자리가 나쁠 것 같으니까.
에어리스: 바렛트! 여기서 끝이 아니야. 별을 구해야지?
바렛트: 티파, 이젠 알겠지? 별을 구한다고 말은 하지만, 나는 신라에 복수하고 싶을 뿐이야. 내 기분대로 하고 싶을 뿐이라고.
티파: …괜찮아. 나도 비슷한데 뭐.
에어리스: 그러는 편이 더 쉬워. 바렛트 씨답기도 하고….
클라우드: 이렇단 말야, 바렛트. 자 이제 나와 함께….

이미 늦었다

이 때 팔을 다치고 만다

바렛트를 만났던 집의 왼쪽 하단의 트럭 밑에서는 회복을 할 수 있으니 잘 이용하자. 그러면 다인을 만나러 가야 하는데 사막의 시작부분에서 철조망을 건너 사람이 돌아다니는 지점을 지나 오른쪽으로 가다보면 다인이 있는 곳으로 갈 수 있다..

여기서 오른쪽으로 향하자

바렛트: …다인, 다인 맞지…?
다인: 그리운 목소리이군. 잊으려해도 잊혀지지 않는 목소리….
바렛트: 언젠 간 만날 수 있을 거라고 믿고 있었어…. 나와 같은 수술을 받아 어디선가 살아있다고…. 들어봐, 다인 너에게….
다인: 소리가…들려온다.
바렛트: …?
다인: 엘레노아의 목소리가 들려, 부탁이니까…바렛트를 원망하지 말라고, 그래서 너를 노리는 짓을 그만두려고 했

PlayStation

어…

바렛트: …내가 어리석은 건 잘 알고 있어. 용서해 달라고도 하지 않겠어. 하지만 이런 곳에서 무슨 짓을 하고 있는 거지? 왜 쓸데없이 사람을 죽이는 거야?

다인: 왜?? 이유를 알면 어쩔 건데? 그렇게 한다고 살해당한 사람이 납득할까? 신라의 변명을 듣는다면 코렐의 사람들은 이해해 줄까? 이유는 어떻든 상관없어! 얻어진 건 총탄과 부조리, 남은 것은 절망과 무의 세계. 그것 뿐이야.

바렛트: …

다인: 그래도 듣고 싶어? 그렇다면 들려주지. 난 말야. 부셔버리고 싶어. 이 마을의 인간을, 이 마을의 모든 것을, 이 세계의 모든 것을! 이 세계엔 더 이상 아무 것도 없어. 코렐 마을도, 마린도, 엘레노아도…

바렛트: 마린은…마린은 살아있어.

다인: …?

바렛트: 그 후 나는 마을로 돌아갔어. 더 이상 도망갈 수 없다고…라고 생각하면서. 그래서 적어도, 마지막은 미나의 옆에 있고 싶었어. 거기서 네 딸…마린을 발견했어.

다인: …

바렛트: 마린은 미드갈에 있어 같이 만나러 가자고, 응?

다인: 그렇군…살아있었군…. 알았어. 바렛트. 역시 너와는 싸우지 않으면 안 되겠어.

바렛트: 뭐라고!?

다인: 엘레노아가 홀로 외로워하고 있어. 마린을 데려가지 않으면 안되지.

바렛트: 다인, 너 제정신이야?

다인: 마린도 역시 엄마를 만나고 싶어 할걸?

바렛트: 그만해 다인! 나는 여기서 죽을 순 없단 말이다!

다인: 그래? 나는 그 날부터 목숨 따윈 버리고 살아왔다.

바렛트: 그만해! 너와는 싸우고 싶지 않아!

클라우드: 바렛트!

바렛트: 클라우드, 끼어 들지마. 이건 나의 문제야!

BOSS-다인

HP 1200. 바렛트 혼자 싸우기 때문에 신중해야 한다. 특히 바렛트의 체력이 반 이하가 되면 회복하는 것이 안전하다. 전투 전에 바렛트에게 강력한 마테리아를 달아주면 좋다.

다인: 오지마!! …난 그 때…오른팔과 함께…. 그 무엇과도 바꿀 수 없는 소중한 걸 잃어버렸지…. 어디서부터 잘못되어 진 걸까….

바렛트: 다인…모르겠어. 우리들은 이런 식으로 결말을 낼 수밖에 없었던 걸까?

다인: 말했을 텐데…. 난 부셔버리고 싶었다고…. 이 썩은 세상을 비롯한 모든 걸…. 심지어 나 자신도….

바렛트: 마린은 어떻게 하란 말이냐!

다인: 생각해봐, 바렛트…. 그 때 마린은 몇 살이었지…? 지금에 와서 내가 그 앨 만난다고 해도…마린이 날 알아볼 리가 없어…. 게다가…바렛트, 이미 내 손은 마린을 안아주기엔 너무 더러워졌어….

바렛트: …

다인: 바렛트…. 그 펜던트를 마린에게…. 엘레노아의…아내의 유품….

바렛트: 알았어….

다인: 그래…. 마린은…이미…4살인가…. 바렛트…마린을…울리면 안돼….

바렛트: 다인…? 다인! 다—인!! 다인…. 너하고 똑같이 내 손은 더럽혀져 있어…. 우아아!!

탈출, 그리고…

다인과의 이벤트가 끝나면 코츠와 만나게 된다.

코츠: 무슨 용무지?

바렛트: 위로 올라가고 싶다.

코츠: 그렇다면 보스의 허가를 얻어서 초코보 레이스에….

바렛트: 다인은 어떤 이유로 말할 수 없게 됐어. 그 대신 이걸 얻어왔다.

코츠: 헉….

바렛트: 위로 올려보내 줘.

코츠: 아, 알았어. 다인을 이긴 거야? 아니, 물어볼 것도 없겠군. 그걸 가지고 있으니까. 그래…다인이 죽었으니 여기도 조금은 안정되겠군. 다인은 아무 사람이던지 상관없이….

바렛트: 네 녀석이 뭘 안다고 떠드는 거야!!

코츠: 아아아알았어! 아니, 아무 것도 모릅니다. 죄, 죄송합니다.

클라우드: 그럼 여기서 내보내 줘.

코츠: 응? 너희들 뭔가 잘못 알고 있는 거 아냐? 전에도 말했듯이 여기서 나가는 수단은 오직 한가지. 골드소서에서 행해지는 초코보 레이스에서 우승하는 수밖에 없어. 게다가 위로 올라갈 수 있는 레이서는 한 번에 한 명 뿐이야.

바렛트: 뭐라고!

코츠: 아아! 그렇게 화를 내도 어쩔 수 없어!! 이 규칙만은 이곳의 규율을 위해서라도 바꿀 수 없어!! 한 명은 위로 올려보내 줄게. 그 후에는 디오와 잘 말해서 어떻게든 해봐.

바렛트: 쳇! 어쩔 수 없군.

바렛트: 클라우드, 네가 다녀와라. 우리들은 밑에서 기다릴게. 초코보 레이스에서 우승한 후 무슨 수라도 써봐.

에어리스: 클라우드, 힘내!

코츠: 그럼 이야기는 끝난 거지? 그럼 이제 매니저를 정해야지. 초코보 레이스의 등록 및 조달을 맡는 역할인데….

????: 네, 잘 들었습니다~.

코츠: 에스트냐?

에스트: 제가 매니저를 맡도록 하죠.

코츠: 뭐, 반대할 건 없지만…. 이 애는 에스트라고 해. 외모가 좀 이상하지? 하지만 초코보레이스의 매니저로서의 실력은 정평이 나있지.

에스트: 실례되는 말이군요. 뭐, 어쨌든 잘 부탁해요, 클라우드씨.

이 여자가 매니저

초코보 레이서들이 있는 대기실에는 '라무우' 소환 마테리아가 떨어져 있다. 그것을 얻고난 후에 레이스에 나서자. 초코보레이스에서 우승하게 되면 일행은 코렐 프리즌에서 탈출되어 지고 사막이나 얕은 강을 건널 수 있는 버기카를 얻게 된다. 그럼 강을 건너 남서쪽 부근의 공가가가 있는 숲으로 향하자. 숲에 들어서면 턱스와 만나게 된다.

여기로 들어가자

레노: 이봐, 루드. 너 누굴 좋아하고 있는 거지? 얼굴까지 붉히고 말야….

루드: …티파.

레노: 과, 과연….

레노: 너도 참 힘들겠군. 하지만 이리나도 불쌍하군. 그 녀석은 널….

루드: 아냐. 그 녀석은 첸씨를 좋아해.

레노: 그건 처음 듣는 걸. 하지만 첸씨는 그 고대종….

클라우드: 녀석들 무슨 이야기를 하고 있는 거지?

이리나: 정말 한심해요. 선배들은 항상 누굴 좋아한다, 싫어한다 등의 이야기만 해요. 첸씨는 안 그렇지만…. 앗, 실수! 선배들! 정말로 저 사람들이 왔어요!

레노: 그래…우리가 나설 차례군. 루드… 그 여자가 있다고 해서 봐주면 안돼.

루드: …일은 확실하게 해낼 거야.

이리나: 그럼 선배들, 뒤는 부탁드릴게요. 저는 첸씨에게 보고하러 가겠습니다!

레노: 오랜만이군. 7번가에서의 빚을 갚아주겠다.

클라우드: 1. 7번가…모르겠는데
2. 방해하지마…사라져

레노: 그거 참 섭섭하군.

루드: 더 이상은 지나 갈 수 없다.

BOSS-다인

둘 다 HP 2000. 그렇게 주의할 것은 없고 한 명을 쓰러뜨리면 남은 사람은 도망가게 된다. 따라서 전투 후에 두 사람 분의 아이템을 얻고 싶으면 동시에 쓰러뜨려야 한다.

에어리스: 어떻게 우리들이 이곳으로 올 거란 걸 알았을까?

클라우드: 미행이라도 당했었나? 그런 낌새는 없었는데…; 그렇다면…;

바렛트: 설마 스파이가 있다는 건가?

클라우드: 스파이가 있다니, 생각하기도 싫어…; 난 모두를 믿고있어.

그 지점에서 좌측으로 가보면 공가가 마을과 이어진 길이 있다. 공가가 마을에서 남쪽에 있는 집으로 들어가 보면 이벤트가 있다.

할아버지: 여행자인가? 아, 그 눈은 솔저의 눈이군…;

할머니: 정말이야. 당신 우리 아들을 모르나요?

할아버지: 잭스라는 이름인데…;

할머니: 이런 시골에선 살기 싫다면서 사라진지 벌써 10년…;

할아버지: 솔저가 되겠다면서 마을을 뛰쳐나갔지. 당신은 솔저인 잭스를 아시나요?

클라우드: 흐음. 모르겠는데.

에어리스: 잭스…;

할아버지: 아가씨 알고 있어요?

할머니: 그러고 보니 6, 7년 전 여자친구가 생겼다고 편지가 왔었는데, 그게 아가씨 얘긴가?

에어리스: 그런…;

클라우드: 에어리스…;

클라우드: 에어리스…;

에어리스: …이 마을에 잭스의 집이 있다고는 생각도 못했어.

클라우드: 아는 사람이야?

에어리스: 언젠가 이야기하지 않았어? 내가 처음으로 좋아했다는 사람…;

클라우드: …;

에어리스: 잭스…; 솔저 클래스 1ST, 클라우드와 똑같애.

클라우드: 클래스 1ST의 솔저는 몇 명 없을 텐데…; 잘 모르겠는걸?

에어리스: 별로 상관없어. 예전의 일인걸. 뭐, 단지 행방불명이라서 걱정이 될 뿐…;

클라우드: 행방불명?

에어리스: 5년 전이던가? 일을 나간 후…; 여자를 좋아했던 사람이었으니까 어디선가 알게된 여자와 함께 어울리고 있겠지. 응? 왜 그래?

클라우드: 1. 그거 참 안됐구나
2. (질투하고 있었다…)

에어리스: 괜찮아. 하지만 부모님에겐 연락정도는 하면 좋을 텐데…; 가자, 클라우드.

마을에서 정비를 해두자. 한편 레노들과 싸웠던 곳에서 위쪽의 길로 가면 폐허가 된 마황로가 나온다.

클라우드: 부서진 마황로…; 신라의 병기개발부장인 스칼렛의 행차신가.

스칼렛: 흥, 여긴 안돼요. 초라한 마황로에서는 초라한 마테리아만 나오죠. 이곳의 마황로는 실격이네요. 제가 찾고 있는 것은 'big' 하고 'large' 하고 'huge' 한 마테리아에요. 당신 아는 곳 없나요?

첸: …모르겠습니다. 바로 찾아보죠.

스칼렛: 부탁해요. 그것만 있다면 궁극의 병기가 만들어 질 거예요.

첸: 그건 기대되는군요.

스칼렛: 호조가 없어지는 바람에 나의 병기개발부의 예산이 엄청 늘어났어요.

첸: 부러울 뿐입니다.

스칼렛: 하지만 애써서 완벽한 병기를 만들면 왜 그 멍청한 하이데커에게 쓰게 하는지.

첸: …;

스칼렛: 앗, 죄송해요. 하이데커는 당신의 상관이었죠! 꺄하하하!

첸: …;

스칼렛: 갑시다!

클라우드: 'big' 하고 'large' 하고 'huge' 한 마테리아? 궁극의 병기? 완벽한 병기? 무슨 계획을 꾸미고 있는 거야?

여기서 두 번째를 선택

마황로에서 스칼렛이 있던 부근을 조사해보면 작은 구멍에서 '타이탄' 마테리아를 찾을 수 있다. 이제 숲을 나와서 북서쪽에 있는 코스모 캐니언으로 향하자. 도중에는 길이 좀 복잡하므로 헤매지 않도록 조심하자.

외로운 전사 세토

코스모 캐니언에 도착하면 여기 사람들이 레드서틴을 나나키라고 부르는 걸 알 수 있다. 마을을 돌아다니며 정비를 해두고 마을 최상부에 있는 부겐하겐의 집으로 가자.

레드서틴: 클라우드, 이 사람이 부겐 할아버지야. 모르는 게 없는 굉장한 할아버지지.

부겐하겐: 호호호, 나나키가 좀 신세를 진 모양이더군. 나나키는 아직 어린애니까 말야.

레드서틴: 그만하세요, 할아버지! 난 이미 48세라구요.

부겐하겐: 호호호, 나나키의 일족의 수명은 굉장히 길지. 48세라고는 해도 인간의 나이로 계산해보면 아직 15, 6살 정도밖에 안 된단다.

클라우드: 15, 6살!?

부겐하겐: 그렇다면 자넨 지금까지 나나키를 어른이라고 생각했었나보군?

레드서틴: …할아버지, 난 빨리 어른이 되고 싶다구요. 그래서 빨리 할아버지들을 지켜주고 싶었어요.

부겐하겐: 호호호, 나나키야, 그렇게 서두르면 안되지. 그러면 자신에게도 좋지 않단다. 하늘에 닿을 정도로 높지만 별을 병들어가게 하는 마황도시를 봤었겠지? 그것이 나쁜 예라고도 할 수 있지. 그저 위만 바라볼 뿐 자신의 몸이 어떻게 되어 가는지는 신경도 쓰지 않고 있다네. 그러다가 비로소 이 별이 죽을 때가 되서야 자신이 아무 것도 모르고 있었다는 걸 깨닫게 되겠지.

클라우드: …별이 죽는다?

부겐하겐: 호호호, 내일이 될지, 100년 후가 될지…; 그렇게 멀진 않았네.

클라우드: 어떻게 해서 그런 것을 알 수 있지?

부겐하겐: 별의 비명이 들리기 때문이지.

클라우드: 이건?

부겐하겐: 하늘에서 빛나고 있는 별의 소리. 이러고 있는 동안에도 별은 태어나고 또 죽고 있네.

클라우드: 지금은?

부겐하겐: 호호호, 그건 이 별의 외침일세. 아프다, 괴롭다…; 그런 식으로 들리지 않나?

레드서틴: 클라우드들은 별의 생명을 구하기 위해서 여행을 하고 있어요. 할아버지, 그걸 보여주면 어떨까요?

부겐하겐: 호호호! 별을 구하겠다고! 호호호! 그건 불가능하네. 한낱 인간이 무얼 할 수 있겠나? 하지만 그걸 보여주는 것이 꼭 헛된 일이라고는 할 수 없겠지.

????: 부겐하겐님!! 또 괴상한 사람들이 많이 왔는데요.

부겐하겐: 갑자기 떠들썩해졌군.

레드서틴: 저기, 그 사람들도 클라우드의 동료예요. 내가 가볼게요.

부겐하겐: 그렇지, 클라우드, 다른 사람들을 데리고 와도 좋네.

레드서틴: 할아버지, 그건 정원이 3명이었죠?

동료들을 데리고 다시 이곳으로 오자.

에어리스: 아름다워…; 정말 우주 같애. 안 그래, 클라우드?

부겐하겐: 하하, 그렇지? 여긴 내가 자랑하는 실험실이지. 이 우주의 모든 움직임이 입체 홀로 그래픽 시스템으로 구성되어 있지.

에어리스: 앗, 유성이다! 와, 아름다워.

부겐하겐: 호호호, 놀라울 걸세. 그럼 슬슬 본 편으로 들어가 볼까? 인간은 언젠가 죽게되지. 죽으면 어떻게 될까? 신체는 흐트러져, 별로 돌아가지. 이것은 잘 알려져 있지. 그럼 의식이나 정신은 어떻게 될까? 사실은 정신도 또한 별로 돌아가지. 인간만 그런 게 아니야. 이별, 아니 우주에 살아있는 것은 모두 똑같지. 별로 돌아간 정신은 모이고 흩어지지. 이것이 '라이프스트림', 즉 별을 흐르는 정신 에너지와 같은 것이지. '정신 에너지', 이 말을 잊어서는 안돼. 새로운 생명…어린이는 정신 에너지의 축복을 받고 태어나지. 그리고 세월이 흘러서 죽고 다시 별로 돌아가게 되는 거지. 물

론 몇 가지 예외가 있기는 하지만 이것이 우주의 기본. 여러가지 이야기하고 말았는데, 우선 이것을 보게나.

부겐하겐: 정신에너지 덕분에 나무나, 새나 인간…아니 꼭 살아있는 것뿐만이 아니야. 별이 별로서 존재하기 위해선 정신에너지가 필요하지. 그 정신 에너지가 없어진다면 어떻게 될까?

부겐하겐: 이것이 생명학의 기본이네.

클라우드: 정신 에너지를 잃으면 별은 멸망한다….

부겐하겐: 호호호. 정신 에너지는 자연의 흐름 속에 있어야 비로소 그 역할을 해낼 수 있지. 마음대로 뽑아서 가공된 것은 본래의 역할을 하지 못해.

클라우드: 마황 에너지를 말하는 것인가?

부겐하겐: 마황로로 뽑아져서 점점 줄어만 가는 정신 에너지. 마황로에 의해 고도로 응축된 정신에너지. 마황 에너지 따위로 이름지어져 사용되고 있는 것은 모두 별의 생명이야. 다시 말해서 마황에너지는 이 별을 멸망시킬 뿐…이지.

부겐하겐: 별의 이야기…. 별과 같이 살아가는 자의 이야기…. 이에 대해 좀 더 알고 싶다면 장로들의 말을 들어보게.

마을 중앙의 모닥불이 있는 곳으로 가면 동료들이 모여있고 그들에게 말을 걸 수 있다.

대화의 장

에어리스: 장로님들이 여러가지를 가르쳐주셔서 공부가 됐어. 세토라…약속의 땅…. 난…외톨이니까….

클라우드: 내가…우리들이 있잖아?

에어리스: 알아. 알지만…. 세토라는 나 뿐이야….

클라우드: 우리들로는 도움이 되질 않니?

티파: 저기, 클라우드. 모닥불이란 건 참 신기해. 왠지 여러가지를 떠올리게 해주는 것 같아. 클라우드. 5년 전에…. …아냐. 역시 그만 둘래. 묻는 게 두려워….

클라우드: 뭐야.

티파: 클라우드가 어딘 가로 사라질 것만 같아서…. 클라우드는…정말로 클라우드…니까.

레드서틴: …아주 오래 전, 내가 아직 어린 애였을 때의 얘기야. 그날도 역시 모두 모닥불 주위에 둘러 모여서…. 역시 말 안 할래.

클라우드: 왜?

레드서틴: 내 부모님 이야기니까 말야. 어머니의 얘기를 하면 내 마음은 그리움과 아쉬움으로 가득 차거든. 그건 괜찮지만 아버지를 떠올리면 내 마음은 분노로….

부겐하겐: 역시 아버지를 용서하지 못하는 건가.

레드서틴: 물론이죠. 그 사람은…어머니가 죽는 걸 가만히 내버려두었어요. '기'족이 공격해 왔을때 그 사람은 혼자서 도망쳤어요. 어머니와 계곡 사람들을 내버려둔 채로 말이죠!

부겐하겐: …따라오거라, 나나키. 네게 보여주고 싶은 것이 있단다.

레드서틴: …?

부겐하겐: 조금 위험한 장소이긴 하지만. 클라우드, 자네와 한 명만 더 따라와주지 않겠나.

마을 안에서 올라가는 도중에 부겐하겐들이 있다. 그를 따라서 간 곳은 지하에 있는 기족의 동굴. 여기선 우선 구멍을 조사해보면 스위치 같은 것이 있는데 오직 하나만이 길을 열리게 해주며 다른 것들은 적들이 나온다. 진행 도중에 기름 같은 액체가 있는 바닥이 있는데 절대로 걸어서 진행하도록(뛰면 피해를 입는다). 무사히 지나가면 마테리아를 하나 얻을 수 있다. 거미줄이 있는 통로는 지나가면 적과 싸우게 되어있다.

오직 하나만이 문을 여는 진짜 스위치

BOSS-기 나타타크

HP 5500. 약점은 성 속성과 회복계 마법이다. 약점을 이용해서 회복계 마법으로 공격해도 좋고 또한 엑스포션이나 엘릭서를 사용해주면 단숨에 물리칠 수 있다. 같이 등장하는 소울 파이어 두 개는 스스로 화 속성의 마법을 이용해서 체력을 올리거나 아군의 HP 등을 흡수하기도 한다.

부겐하겐: 고맙네, 클라우드. 자네들 덕분에 살았네. 이제 보니까 나나키도 꽤 강해져 있었군.

레드서틴: 헤헤헤…그래요?

부겐하겐: 역시 널 데리고 오길 잘 했구나. 자, 네게 보여주고 싶은 건 바로 저기에 있다.

레드서틴: 이곳은….

부겐하겐: …그 전사는 홀로 이곳에서 기족과 싸웠다. 기족이 코스모 캐니언으로 침입하지 못하도록 말이지. 그리고 자신은 마을로 다시는 돌아오지 않았다. 잘 봐둬라. 나나키. 너의 아버지 전사 세토의 모습을….

레드서틴: …저것이 세토….

부겐하겐: 이 계곡을 지키기 위해서 세토는 저곳에서 기족과 싸웠다. 기족의 독화살로 돌이 되면서도…. 기족이 모두 도망가버린 후에도…. 세토는 이곳을 지켜왔다. 언제까지나 저대로 지켜나갈 것이다.

레드서틴: 지금도….

부겐하겐: 아무리, 도망친 비겁자로 생각될지라도 혼자서 명예를 걸고 코스모 캐니언을 지켜나간 것이다. 그것의 너의 아버지인 세토이다.

레드서틴: 저것이…저것이 세토? 어머니는 이 일을 몰랐었나?

부겐하겐: 호호호…알고 있었지. 둘은 그때 나에게 이 동굴을 봉인해 달라고 했다. 이런 동굴 따윈 잊어버리라고 말하면서 말야.

레드서틴: ….

부겐하겐: 클라우드. 미안하지만 우리들 둘만 있게 해주지 않겠나?

부겐하겐: 나나키, 클라우드들과 여행을 계속하거라.

레드서틴: 할아버지?

부겐하겐: 들거라, 나나키. 클라우드들은 별을 구하겠다고 했었지. 그런 일이 가능할지는 난 모른다. 이 별의 모든 마황로를 멈추게 해도 별의 생명이 약간 늘어나는 정도겠지. 세피로스를 쓰러트린다고 해도 마찬가지야. 형상이 있는 모든 것들은 멸망하겠지. 하지만 나나키야. 난 최근에 한 가지 생각을 했단다. 이렇게 별이 괴로워하고 있는데도 별의 일원인, 아니 별의 일부인 내가 할 수 있는 일은 정말로 없을까, 라고 말이다. 결과야 어떻게 되든 무슨 일이든지 한다는 것 자체가 중요한 건 아닌지…. 난 운명을 너무 받아들이고만 있는 건 아닌지….

부겐하겐: 하지만 무언가를 하기에는 난 너무 늙어버렸어. 올해로 130살이니까 말야. 호호호. 그러니까 나나키. 내대신 네가 가라는 거다!

레드서틴: 할아버지….

부겐하겐: 네가 여길 떠나기 전에 어떻게 해서든지 네 아버지의 진실을 보여주고 싶었다…. 내가 살아있는 동안에 네가 돌아온다면 좋으련만….

레드서틴: 할아버지…. 슬픈 말하지 말아요. 할아버지가 없어진다니….

부겐하겐: 호호호. 난 이미 충분히 살았어.

레드서틴: 할아버지! 죽으면 안돼요! 난 별이 어떻게 되는지 끝까지 지켜보고 할아버지께 보고하러 돌아올 거예요.

부겐하겐: 나나키….

레드서틴: 난 코스모 캐니언의 나나키. 전사 세토의 아들이에요! 그 이름에 부끄럽지 않은 전사가 되어서 돌아올게요! 그러니까, 할아버지!

부겐하겐: 저건…세토의…오오…세토….

레드서틴: 세토…. 아버지….

홀로 서있는 세토

슬슬 마을을 나서려는 클라우드 일행.

클라우드: 슬슬 출발할까.
에어리스: 이제 레드서틴과 작별이네.
바렛트: 할 수 없지. …굉장히 의지가 되는 녀석이었는데 말야.
레드서틴: 기다려! 나도 간다!
클라우드: 응?
부겐하겐: 클라우드, 나나키를 잘 부탁하네.
클라우드: 어떻게 된 거지?
레드서틴: 내가 조금은 어른이 되었다는 거지!

세피로스의 그림자

코스모 캐니언에서 북쪽에 있는 니블헤임으로 향하자. 놀랍게도 니블헤임은 클라우드의 회상 속과는 달리 건재했다. 마을 안에는 검은 망토의 남자들이 있으며 이들을 조사하면 아이템을 얻을 수도 있다. 정비 및 조사가 끝났으면 신라 저택으로 들어가자.

신라 저택에서 입구의 왼쪽에는 호죠의 편지가 있으며 4가지의 힌트가 적혀져있다. 이 힌트들은 2층의 금고를 열기 위한 4가지의 다이얼 숫자를 찾기 위해 필요하다. 각 힌트가 있는 장소는 식물이 많이 있는 곳의 상자 뚜껑, 피아노의 뒤, 2층의 우측하단에 있는 방의 삐꺽 소리가 나는 바닥에서 몇 발자국 떨어진 곳, 호죠의 편지의 빈칸(3번째 힌트 밑에 있음)이다. 참고로 다이얼 숫자는 각각 오른쪽 36, 왼쪽 10, 오른쪽 59, 오른쪽 97이다. 금고에서 다이얼을 입력할 때는 방향대로 방향키를 눌러 숫자를 정확히 맞춘 후에 매번 ○버튼을 눌러 체크해줘야 한다(한 번이라도 틀리면 안됨). 금고를 열면 보스와 싸우게 된다.

이 편지를 조사

BOSS-로스트 넘버

HP 7000. 초기에는 마법 방어력이 상당히 높으며 썬더라를 연발해온다. 하지만 보스의 HP를 어느 정도 줄이면 마법 방어력이 약해지는 대신에 상당히 강한 직접 공격을 해온다. 따라서 그럴 때부터 강력한 마법을 연발해주면 좋다.

보스를 이기면 레드서틴의 궁극 리미트기인 '코스모 메모리'와 함께 '오딘' 마테리아를 얻을 수 있다. 그리고 금고를 한 번 더 조사하면 지하에 있는 빈센트의 방으로 들어갈 때 필요한 열쇠를 얻을 수 있다. 지하로 내려오면 우선 서재로 향하자.

클라우드: 세피로스!
세피로스: 그리운 곳이군. 그런데 네 녀석은 류니온(リュニオン)에 참가하지 않는가?
클라우드: 나는 류니온따윈 몰라!
세피로스: 제노바는 류니온하는 것이다. 제노바는 류니온으로써 하늘에서 내려온 재앙이 된다.
클라우드: 제노바가 하늘에서 내려온 재앙? 고대종이 아니었나?
세피로스: …그렇군. 네 녀석은 참가자격이 없는 것 같군. 나는 니블산을 넘어 북으로 간다. 만약 너도 기억이 되살아난다면 나를 쫓아와라.
클라우드: 류니온? 하늘에서 온 재앙?

서재의 입구 전에는 빈센트가 있는 방이 있다. 금고에서 얻은 열쇠로 방으로 들어가서 관을 조사하자.

????: 나를 악몽에서 깨운 것은 누구냐? 모르는 얼굴이군. 나가주지 않겠나?
클라우드: 꽤 어두운 생각을 하는 것 같군.
에어리스: 이런 곳에서 자면 꿈까지 어두워 져요.
????: 훗. 악몽에 눌리면서 긴 잠을 자는 것이 나에게 주어진 시간.
클라우드: 무슨 말이지?
????: 다른 사람에게 말하고 싶지 않아. 빨리 나가. 이 저택은 악몽이 시작된 곳이다.
클라우드: …확실히 그렇군.
????: 뭘 아는 게 있나보군?
클라우드: 1. 아무 것도 말하지 않는다
2. 세피로스에 대해 이야기한다
클라우드: 당신이 말한 대로 이 저택에서 악몽이 시작되었다. 아니 꿈이 아닌 현실이지. 세피로스가 제정신을 잃었지. 이 저택에 감춰진 비밀이 세피로스를….
????: 세피로스라고!?
클라우드: 세피로스를 알고 있는가?
????: 너부터 먼저 말해봐.
클라우드: …대충 이렇게 된 거야.
????: 세피로스는 5년 전에 자신의 출생 비밀을 알게 된 거군. 제노바 프로젝트에 대한 것도 알게 되었고…. 그 후 행방불명이 되었다가 최근에 다시 모습을 드러내었고 많은 사람들의 목숨을 앗아가면서 약속의 땅을 찾고 있다는 거군.
클라우드: 이번에는 당신 차례야.
????: 미안하지만…말해줄 수 없어.
에어리스: 너무해!
????: 너희들의 이야기를 듣게 된 것으로 나의 죄는 하나 더 늘어나 버렸다. 이제까지보다 더 심한 악몽이 나를 맞이해 주겠지. 그럼…가봐.

다시 관을 조사하자.

????: 아직도 남아 있었나.
클라우드: 1. 잘 자
2. 넌 누구지?
클라우드: 이름정도는 가르쳐 줘.
????: 난…원래 신라제작소 총무부 조사과, 통칭 턱스에 속해 있었던 빈센트라고 한다….
클라우드: 턱스!?
빈센트: 예전 일이다. 지금은 신라와는 관계없지. …그런데 넌?
클라우드: 예전에 솔저였던 클라우드다.
빈센트: 너도 원래는 신라 소속이었군…. 그럼 루크레시아를 알고 있는가?
클라우드: 누구라고?
빈센트: …루크레시아는 세피로스를 낳은 여자이지.
클라우드: 낳았다고? 세피로스의 어머니는 제노바가 아닌가?
빈센트: 그건…틀린 얘기는 아니지만 하나의 비유일 뿐이야. 실제로는 아름다운 여성에게서 태어났다. 그 여성이 바로 루크레시아지. 제노바 프로젝트 팀의 책임자인 가스트 박사의 조수였던…아름다운 루크레시아….
클라우드: …혹시 인체실험이라도…?
빈센트: 그 실험을 막지 못했지. 결국 그녀에게 내 생각을 전해주지 못했다. 그게 바로 내가 범한 죄인 거다. 사랑하는, 아니 존경하는 여성을 위험에 빠뜨리고 말았어.
에어리스: 그래서 그렇게 잠만 자는 건가요? 좀 이상하군요….

이제 그 방을 나서서 지하에서 나가려고 하면 빈센트가 등장한다.

빈센트: 기다려! 너희들과 함께 가면 호죠와 만날 수 있을까?
클라우드: 글쎄. 하지만 녀석도 세피로스를 쫓고 있다면 언젠가는 만나겠지….
빈센트: 루크레시아…. 좋아. 너희들과 같이 가주지.
에어리스: 상당히 서두르는군요.
빈센트: 그래도 난 원래 턱스였으니 어떻게든 너희들에게 도움은 줄 수 있을 것 같은데….
클라우드: 좋아.

빈센트를 동료로

저택에서 나오면 세피로스를 쫓아 니블산으로 가자. 니블산에서는 마황로에도 갈 수 있지만 아무런 일도 일어나지 않는다. 니블산을 통과하기 위해서는 보스와 싸워야만 한다.

PlayStation

BOSS-마테리아 키퍼

HP 8400. 이 녀석은 체력이 얼마 남지 않으면 배울 수 있는 기술 중의 하나인 '트라인'을 사용하므로 배워두면 좋다. 그 외에 이렇다할 특징은 없다.

우주로의 꿈

니블산을 지난 후에는 북쪽에 있는 로켓 마을로 가자. 로켓 마을에서 정비를 마친 후에 마을 중앙에 있는 시드의 집으로 들어가자. 집 뒤의 정원에서 어떤 비행기를 발견할 수 있다.

클라우드: 신라의 마크가 붙어있군. 타이니 브롱코라…. 이거 참 좋은데.
에어리스: 클라우드! 이걸 어떻게 얻을 수 없을까?
????: 저기…무슨 일이죠?
클라우드: 아니, 아무 것도 아니에요. 그냥 보고만 있었던 것뿐입니다.
????: 만약 그걸 사용하고 싶다면 함장에게 물어보세요. 함장은 로켓이 있는 곳에 있을 겁니다. 전 세라라고 합니다. 당신들은 누구죠?
클라우드: 난 클라우드라고 해요.
에어리스: 전 에어리스에요.
바렛트: 아바란치인 바렛트….
세라: 하아…. 신라 사람들이 아니군요. 전 우주개발을 다시 한다는 연락이 온 줄 알았어요.
클라우드: ?
세라: 새로운 사장인 루파우스씨가 이곳에 오신다고 했거든요. 그래서 함장은 아침부터 분주히 움직이고 있죠.
클라우드: 루파우스가 온다고!!

이것이 필요한데…

이제 로켓이 있는 곳으로 가서 로켓 안에 있는 시드에게 말을 걸자.

????: 너희들은 뭐야?
클라우드: 함장이 여기에 있다고 들었는데….
????: 함장이라고? 내가 바로 함장이다!
시드: 원래 이름은 시드지만 모두들 함장이라 부르고 있지. 그런데 무슨 용무지?
클라우드: 1. 이 로켓에 대해서 가르쳐줘요
2. 루파우스가 온다니?
3. 타이니 브롱코를 빌려줘요
시드: 오! 여느 젊은이들과는 다르군. 좋아. 내가 직접 설명해 주지. 전쟁 중에 신라 컴퍼니가 여러가지 기술을 개발했다는 건 알겠지? 지금은 마황로지만 예전에는 병기 개발 회사였다니까 말이지.
시드: 그런 와중에 로켓 엔진이 만들어졌지. 이제 우주로 갈 수 있다는 꿈이 점점 커져갔었다. 많은 예산을 들여서 시험에 시험을 거쳤고…. 그래서 완성된 것이 바로 이 신라 26호다. 파일럿에는 신라 제일, 아니 세계 제일의 실력을 가진 내가 선발되었지. 뭐, 당연하다면 당연한 일이겠지만 말야…. 기다리고 기다리던 발사날이 다가왔고 그때까지는 잘 진행되고 있었지. 그러던 것이 그 미련통이 세라 때문에 발사는 중지되었고 이후로 신라는 우주 개발 계획에서 손을 떼게 된 거야. 그렇게 희망에 부풀어 있었던 주제에 쉽게 포기해버리다니!
시드: 마황 에너지가 돈이 된다는 걸 알면서 우주계획 같은 건 거들떠보지도 않게 된 거야. 까짓 거 돈이 뭔데? 나의 꿈을 그따위 이해타산 때문에 물거품으로 만들다니! 이 녹이 슬어버린 로켓을 봐라…. 이걸 이용해서 난 우주로 간 최초의 사내가 될 예정이었는데…. 이제 로켓은 매일 조금씩 기울어가고 있지. 이 로켓이 먼저 쓰러질지, 아니면 내가 먼저 포기하게 될지…. 이번에 어린 사장이 온다는 이야기만이 나에게 남겨진 최후의 희망이지.

다시 시드의 집으로 돌아와서 세라와 만나자.

세라: 아…클라우드씨. 함장이 뭐라고 했어요?
클라우드: 아니….
세라: 그렇군요….
시드: 세라! 어째서 네 녀석은 그렇게 미련한 거야? 손님이 왔다면 차라도 내와야지!
세라: 죄, 죄송해요.
클라우드: 그렇게 신경쓰지 않아도 돼요.
시드: 시끄러! 손님은 의자에 앉아서 가만히 있으라고! 아, 배고파! 이봐, 세라! 난 타이니 브롱코를 정비하러 정원에 가겠다! 손님에게 차를 내드려!! 알겠지!?
에어리스: 정말 너무 구박하는 거 아니에요?
클라우드: 미안하군, 괜히 우리들 때문에….
세라: 아니요, 언제나 그런 걸요.
바렛트: 언제나라니? 그거 참 심하군!
세라: 아니요…. 제가 멍청하니까 어쩔 수 없죠. 제가 저 사람의 꿈을 망쳐버렸으니까….
클라우드: 무슨 일이 있었지?

시드: 이봐, 그렇게 느려 터져서 무슨 일을 하겠어?
세라: 죄, 죄송합니다.
시드: 언제까지 산소탱크만 만지고 있을 거야! 이봐, 세라. 네가 성실하다는 건 알겠지만 그렇게 산소탱크만 체크하고 있어도 소용 없다구. 그런 건 절대로 고장날 일이 없거든.
세라: 하, 하지만….
시드: 말대꾸는 필요 없어!! 넌 바보는 아니니까 좀 더 요령있게 하라구.
세라: 죄송해요….
????: 함장! 드디어 우리들의 꿈이 이루어지겠군요!
????: 우리들도 이 신라 26호의 발사에 참여하게 되어 영광입니다!
????: 함장, 정비는 완벽합니다! 남은 건 우주로 가는 것뿐입니다!
시드: 오오! 맡겨만 두라고! 금방 다녀올테니까!
????: 그럼 함장! 우리들의 꿈을 타고 우주로 가주십시오!
시드: 고맙군!
????: 꼭 무사하시길!
시드: 시계 올 클리어, 신라26호 발사준비OK.
관제탑: 엔진압력 상승 중, 신라26호 발사3분전, 카운트다운 개시.
시드: 드디어로군…. 뭐 뭐야! 무슨 일이야!
관제탑: 파일럿 시드! 긴급사태입니다! 아직 선내의 엔진부에 누군가가 남아 있습니다!
시드: 뭐라고? 어떤 바보녀석이야!
관제탑: 모르겠습니다. 엔진부와 음성을 연결하겠습니다!
시드: 어이, 누구야! 어떤 바보 녀석이 그런 곳에 남아있는 거야!?
세라: 함장, 저 세라에요. 저는 상관하지 말고, 쏘아 올리세요.
시드: 세라야? 여태까지 뭘 하고 있던 거야!
세라: 왠지 걱정이 되어서요. 산소탱크의 테스트에서 만족할 만한 결과가 나지 않았어요.
시드: 바보녀석! 거긴 말이지, 발사할 때 뜨거운 가스가 분출되어 미치도록 뜨거워진단 말야! 그런 곳에 있다면 단숨에 숯덩어리가 되고 말아. 네가 죽게 된다고! 알겠어?
세라: 괜찮아요. 이것만 고친다면 발사할 수 있을 거에요. 조금만 있음 끝나요.
시드: 뭐가 조금만이야? 너 죽고싶어?
관제탑: 시드 이젠 카운트다운이야. 더 이상 시간이 없다고! 엔진 시동!
시드: 이, 이것 봐! 잠깐 기다려! 아직 세라가 남아있다고!
관제탑: 어떡해? 시드, 여기서 중지한다면 다음 발사까지는 6개월이 걸린다고.
시드: …으, 세라 녀석, 나를 결국 살인자로 만들 셈인가?
세라: 함장!
시드: 세라?
세라: 7번 탱크까지의 테스트가 끝났어요. 이제 하나만 더하면 됩니다.
시드: 세라, 서둘러…. 이대로 가다간 죽는다고!
관제탑: 엔진 점화 30초 전, 카운트다운 개시! 시드, 세라는 포기해, 더 이상 시간이 없어.
시드: 나는…내 꿈은…. 나는 어쩌란 말이야!
관제탑: 엔진점화까지 15초, 선내 온도 급상승 중.
시드: 아아…. 달이, 우주가, 나의 꿈이….

관제탑: 엔진 점화!

시드: 에잇!

신중한 세라

결국 발사는 중지되었다

세라: 그 사람은 날 구하기 위해서 엔진의 긴급 정지 스위치를 눌렀죠. 그 이후에 우주계획은 축소되어 로켓발사는 결국 중지되었어요. 저 때문에 그 사람의 꿈이 날아가 버렸죠…. 그러니까 괜찮아요. 함장이 어떻게 생각하던지 간에 전 그 사람에게 보상해주어야만 해요.

시드: 세라! 아직도 차를 내지 않았군!

세라: 죄, 죄송해요.

시드: 이봐, 어서 앉으라고! 내 대접을 안 받겠다는 거야!? 루파우스…늦는군….

팔마: 우히! 오랜만이야! 잘 지냈나, 시드?

시드: 여, 팔마, 기다리고 있었네! 자, 우주개발계획의 재개 시기는 언제지?

팔마: 우히히! 난 몰라~. 밖에 있는 사장에게 물어보지 그래?

시드: 큭! 변함없이 도움이 안 되는 녀석이군.

시드: 뭐, 뭐, 뭐라고! 기대하게 해 놓구선! 그러면 오늘은 무슨 용무로 온 거지?

루파우스: 타이니 브롱코를 돌려 받으러 왔지. 우리들은 세피로스를 쫓고 있다. 이번에 대충 그가 향한 곳을 포착했는데 바다를 건너야만 하거든. 그래서 당신의 비행기를….

시드: 큭! 처음에는 비공정, 다음에는 로켓, 이번에는 타이니 브롱코를 가져가겠다고! 신라 컴퍼니는 나에게서 우주를 빼앗아간 것만으로는 부족해서 하늘까지 빼앗아가려는 속셈이군!

루파우스: 이런이런…. 지금까지 당신이 하늘을 날 수 있었던 건 신라 컴퍼니 덕분이라는 걸 알아야지. 그 점을 잊지 말아주게.

시드: 뭐라고!

세라: 저기, 당신들…. 이쪽으로 좀…. 당신들, 타이니 브롱코를 사용하고 싶다고 했죠? 팔마가 가져가려는 것 같은데 가서 얘기해보시죠?

정원으로 가자.

클라우드: 그 타이니 브롱코는 우리가 가져가겠다.

팔마: 너희들 어디서 본 것 같은데…. 그래! 신라 빌딩에서 프레지던트가 살해당했을 때였지! 겨, 경비병!!

BOSS-팔마

이러고도 살아남다니…

HP 6000. 마황총에만 주의하면 전혀 무서울 게 없는 보스다. 여유롭게 쓰러뜨려 주자.

바렛트: 멈출 수 없는데!

클라우드: 상관없어! 그냥 타!

타이니 브롱코는 날아오르지만 뒷부분에 총격을 입고 곧 추락해버린다.

당했다

시드: 이 녀석은 더 이상 쓸모가 없는걸.

클라우드: 보트 대신으로 사용할 수 있지 않을까?

시드: 마음대로 해!

클라우드: 시드, 당신은 이제부터 어쩔 셈이지?

시드: 글쎄. 신라에게는 더 이상 볼일이 없고 마을에 있는 건 지겹고….

클라우드: 부인은? 세라는 괜찮을까?

시드: 부인? 웃기지마! 세라가 내 아내라니 말도 안 되는…. 너희들은 어쩔 셈인데?

클라우드: 세피로스라는 남자를 쫓는 중이야. 신라의 루파우스도 언젠간 쓰러뜨릴 셈이지만.

시드: 뭔지 잘 모르겠지만…. 재미있을 것 같은데! 나도 동료로 해줘!

클라우드: 모두들 어때?

바렛트: 상관없어.

시드: 그럼 잘 부탁해, 멍청이들.

클라우드: 멍청이라니….

시드: 이 시대에 신라한테 반기를 들 정도로 무모한 놈들이야말로 진짜 바보 멍청이지! 마음에 들었어! 그럼 어디로 갈 건데? 루파우스 녀석은 세피로스를 쫓아서 '고대종의 신전'으로 간다고 했었는데….

클라우드: 정말이야!? 그런데 그 고대종의 신전은 어디에 있지?

시드: 글쎄. 그 빌어먹을 녀석이 '전혀 다른 방향'이라고 했으니까 여기서부터 멀리 떨어져 있는 곳일 것 같은데?

클라우드: 우선 육지를 찾아서 정보를 수집해보자. 고대종의 신전…. 참 신경 쓰이는 이름이군….

우타이의 소동

타이니 브롱코를 이용해서 가장 서쪽에 있는 대륙에 도착하게 된 일행. 북쪽에 있는 우타이로 향하는 도중에 이벤트가 일어난다.

유피: 기다려봐!

에어리스: 응? 갑자기 왜 그런데?

유피: 내가 이 근방에 대해서는 잘 알거든. 이 앞은 상당히 험한 곳이야. 그러니까 먼저 만발의 준비를….

에어리스: …흐음~. 왠지 수상한데~? 뭔가 이상한 걸 꾸미고 있는 거 아냐?

유피: 아냐! 진짜진짜 큰일….

????: 저기 있다! 잡아라!!

바렛트: 신라냐!!

신라병: 이봐! 그 녀석이 아닌데? 이 놈들은 예전의 그…!!

에어리스: 유피, 너 설마….

유피: 난 몰라! 이건 나하고 관계없는 일이야!!

에어리스: 너무 수상한데…? 유피, 너 역시 이상한 일을 꾸미고 있었구나!

유피: 아, 아니, 그….

신라병: 어, 어쩌지?

신라병: 에이, 모르겠다. 어쨌든 해치우자!!

이건 또 무슨 일?

신라병과의 전투 후 유피는 온데 간데 없다.

에어리스: 어머나! 도중에 뭔가 허전하다고 생각했더니 아니나다를까, 마테리아가 전부 없어져 버렸잖아!!

바렛트: 이봐…유피는?

에어리스: 수—상—해!! 그 애는 처음부터 우리들의 마테리아를 노렸잖아. 아마 북쪽으로 도망간 것 같아. 빨리 쫓아가서 마테리아를 되찾아오자!

우타이 마을에 도착하면 유피가 어디론가 달아나 버린다. 마을 좌측의 음식점으로 들어가보면 턱스가 있다.

이리나: 당신들이 어떻게 여기까지 왔죠? 뭐, 그건 별 상관이 없지만…. 우리들 턱스와 만났다는 게 운이 없군요. 그럼 각오해요!!

레노: 이리나…. 시끄러워.

이리나: 서, 선배!?

레노: 우리들이 이런 시골까지 온 건 무슨 이유였더라?

이리나: 그, 그건 휴가를 얻어서 평상시에 쌓인 피로를 풀기 위해서…입니다.

레노: 모처럼의 휴가를 망칠 수는 없지.

이리나: 하, 하지만….

루드: 모처럼 마시는 술도 맛없어진다고….

PlayStation

이리나: …예….

이후에 아이템 상점에 있는 보물 상자를 열면 유피가 나타나서 안에 든 마테리아를 가로채간다. 그 다음에 마을 입구 부근에 있는 집(노인과 아이가 있다)에서 작은 병풍을 조사하면 숨어있던 유피를 발견할 수 있다. 이제 음식점 앞으로 가면 앞에 있는 항아리 속에 숨어있던 유피를 잡게 된다.

숨겨진 통로

신라병: 오오, 역시 휴가를 얻고 여기에 와있었다는 정보는 사실이었구나! 드디어 녀석들을 발견했다네! 턱스에게도 협력을 받고 싶은데….

레노: 싫어….

신라병: 지금 뭐라고…?

레노: 우리들은 휴식중이라서 지금 너희들을 도와줄 수는 없어.

신라병: 자, 자네들이 휴가중이란 건 우리들도 알고 있어. 하지만….

레노: 알고 있으면 어서 사라져. 너희들을 보고 있으면 술이 깰 것 같으니까 말야.

신라병: 그러나 놈을 찾으라고 한 지령이 본사로부터 자네들에게도 내려졌을 터인데…. 에이, 할 수 없지! 턱스의 도움 같은 건 받지 않아도 놈을 꼭 잡고 말겠다! 이 일은 본사에 보고해 둘 테니 알아서 해!!

이리나: 레노 선배! 정말 이래도 괜찮을까요!? 턱스는 프로페셔널적 행동을 지향하고 있지 않습니까!

레노: 이리나, 오해하지마. 일 때문에 다른 모든 걸 희생시키는 건 프로가 아냐. 그렇게 하면 단지 일만 하는 바보가 되는 거라구.

이리나: 루드 선배….

루드: ….

이리나: 전 잘 모르겠어요! …실례하겠습니다!!

루드: ….

레노: 그냥 놔둬. 이리나는 애도 아니잖아. 그냥 자기 좋을 대로 하게 해주자고….

유피의 집으로 온 일행. 유피는 클라우드들로 하여금 지하로 오게 한다.

유피: 마테리아는 빠짐없이 가지고 있거든 자…이쪽으로 와봐…. …어릴 적부터 이런 소릴 들어왔었어. 내가 태어나기 전에 우타이는 훨씬 번화하고 강했다고….

유피: 지금의 우타이를 봤겠지. 이건 뭐 보통의 관광지에 지나지 않지…. 전쟁에 져서 평화를 얻긴 했지만 그와 동시에 뭔가를 잃어버리게 된 셈이야. 지금의 우타이는…. 그러니까 난…. 마테리아를 많이 가지게 된다면 반드시…. 그러니까….

클라우드: 유피, 미안하지만…. 우타이의 역사라던가 네 감정에는 흥미가 없어. 우리들에게 중요한 사실은 지금 네가 우리의 마테리아를 전부 가지고 있다는 거야. 마테리아를 돌려준다면 더 이상 널 꾸짖진 않을 테니까….

유피: 알겠어. 그 정도는 나도 알아…. 그쪽의…훌쩍. 스위치…왼쪽의 레버…. 마테리아, 훌쩍…숨겨놓았어….

믿고 싶지 않지만 믿을 수밖에…

레버는 양쪽 다 함정. 결국 유피는 다시 도망가버린다. 유피의 집을 나와서 마을 북서쪽에 있는 종(탑의 왼쪽)을 쳐서 울리면 밑에 숨겨진 문이 나타난다.

유피: 이거 놓으라구! 잠깐, 아야야야! 이것 봐, 내가 누구인줄 알고…. 앗! 뭐 하는 거야!

클라우드: 넌…!

????: 호…호…, 호호호!

클라우드: 콜네오!?

콜네오: 호히! 겨우 새로운 여자애를 얻게 되었군~! 게다가 한 번에 두 명씩이나! 호히!

클라우드: 두 명!?

이리나: 이…이봐요, 놓아줘요! 그러다가 후회하게 될 거예요!

콜네오: 호히, 호히!

신라병: 녀석, 여기에 있었군! 콜네오, 절대로 놓치지 않겠다! 돌격!!

멍청한 신라병들과 전투를 벌인다. 그 후 나가게 되면 레노들을 만날 수 있다.

레노: 흥, 콜네오 녀석, 변함없이 도망치는 건 잽싸군.

루드: …이리나.

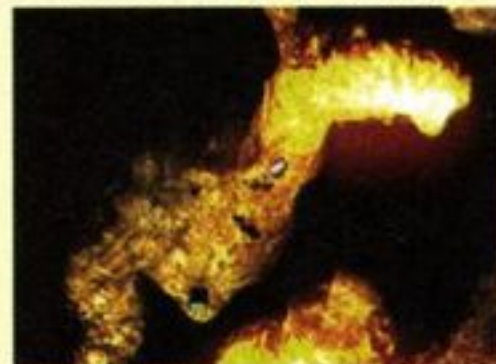
레노: 가자, 루드, 녀석에게 턱스가 어떤지 실컷 맛보게 해주자고. …라고 말하고 싶지만 이리나가 너희 손에 넘어가면 곤란해지는데….

클라우드: 우리도 유피가 붙잡혔으니 피차 마찬가지야. 게다가 유피가 없다면 마테리아를 되찾을 수도 없어.

레노: 오해하지마. 너희들과 손잡을 맘은 없어. 단지 서로 방해는 하지 말자는 거야.

클라우드: 물론. 우리도 턱스에게 협력할 마음은 조금도 없어. 그런데 콜네오는 대체 어디로 도망친 거지?

레노: 흥, 그놈 성격을 생각하면 대충 상상이 가지. 여기서 제일 눈에 띄는 거라면….

이제 마을 북동쪽에 있는 우타이의 다챠오 상으로 향하자. 길은 간단하며 레노들과 함께 여러 곳을 조사하다보면 콜네오를 발견할 수 있다.

이곳은 나중에 '수신님의 비늘'이란 아이템이 있어야 지나갈 수 있다

유피: 놔~아~줘!

코르네오: 좋아좋아~. 새로운 취미가 될 거 같은데~. 어떤 아이로 할까? 이 아이로 할까?

이리나: 다, 당신, 나는 턱스에요! 이런 짓을 해서 무사할 것 같아요?

코르네오: 그렇다면 이 아이로 할까?

유피: 앗, 이렇게 될 줄 알았다면 함정 탈출의 기술을 좀 더 제대로 배우는 건데~!

코르네오: 정했다 정했어~! 오늘밤의 상대는~, 이 건강해 보이는 아이야!

유피: 으윽, 장난치지마, 할배! 마테리아도 없는 주제에!

코르네오: 그 거절하는 태도가 맘에 들어, 우히!

클라우드: 거기까지다!

콜네오: 엣? 뭐야뭐야! 누구야? 으윽! 클라우드! 오래간만인데?

클라우드: 잊어버렸다고는 하지 않겠지?

에어리스: 이상한 사람이네요. 이런 짓을 하다니?

빈센트: 어떻게되든 상관없지만, 하는 짓이 별로인데?

코르네오: 닥쳐! 그때부터 내가 얼마나 힘들었는지 알기나 해? 말하자면 길지만 말야.

클라우드: 흥미없어. 유피나 돌려줘!

코르네오: 호이! 너희들 진짜가 본데? 나도 장난칠 기분이 아니야. 그때는 나의 귀여운 아프스를 잘도 죽였겠다? 더 이상 나의 신부 찾기를 방해한다면 새로운 애완 동물을 불러서 혼내줄 테다! 라프스! 컴 히어!!

BOSS-라프스

HP 6000. 유피 때문에 마테리아를 사용할 수가 없어서 괴로운 전투가 될 것이다. 라프스의 공격 중에는 에어로가가 위력적이다. 공격 속도도 빠르기 때문에 아이템으로 회복에 신경 쓰다가 리미트기로 승부를 내자. 그밖에 공격 아이템을 써도 괜찮다.

코르네오: 자, 잠깐 기다려!

클라우드: 닥쳐!

코르네오: 금방 끝나니까 좀 들어봐. 나 같은 악당이 이렇게 프라이드를 버리고까지 목숨을 구걸하는 건 어떤 때라고 생각해?

클라우드: 1. 죽음을 각오했을 때

2. 승리를 확신하고 있을 때
3. 뭐가 뭔지 모를 때
코르네오: 틀렸어~.
이리나: 꺄악!
유피: 앗, 피가 전부 머리로 몰리잖아~
코르네오: 이 스위치를 누르면 그대로 아래로 떨어지지. 그리고 피범벅이 되는 거야!
클라우드: 큭…
에어리스: 알았어요….
코르네오: 그렇다면 그쪽의 누나두 내게 보내 줄래? 호호호! 최후에 웃는 것은 나였군!
????: 아니, 우리들이다!
코르네오: 엣? 뭐야뭐야! 누구야? 터, 턱스!
레노: 네 녀석이 비밀을 가지고 있을 때부터 너의 처단은 결정되었다. 우리들의 손으로 없애주마.
코르네오: 에잇, 이렇게 된다면, 자폭이다! 윽!
레노: 좋은 타이밍이야, 루드.
루드: …해야할 일이니까.
레노: 그럼 콜네오씨, 금방 끝나니까 들어보시라구. 우리들이 저 녀석들과 손을 잡으면서까지 너를 쫓는 건 왜라고 생각해? '1. 죽음을 각오했을 때', '2. 승리를 확신하고 있을 때', '3. 뭐가 뭔지 모를 때'.
콜네오: 2…2번입니까?
레노: 셋 다 틀렸어.
코르네오: 그, 그만~. 으아악~!
레노: 정답이 뭐가 하면….
루드: …해야할 일이니까.
이리나: 고마워요 선배님들. 설마 구해주러 오실 줄은 몰랐어요.
레노: 이리나, 응석부리지마. 너도 턱스의 일원이야.
이리나: 예!
에어리스: 고마워요. 도움을 받았어요.
루드: ….
레노: 네…레노입니다. 네…네…즉시 수행하겠습니다.
이리나: 회, 회사로부터의 연락인가요? 선배….
레노: 그래. 클라우드들을 찾으라고 하는데….
루드: 해야할 일인가…?
레노: 아냐, 오늘은 비번이거든.
유피: 그런 건 상관없으니까 빨리 내~려~줘~!

조라한 최후

유피: 후우. 이걸로 다 됐다. 마테리아는 전부 원래대로 해 놓았어!
클라우드: 이봐…마테리아가 엉망으로 끼어져있잖아.
유피: 응? 아이, 괜찮아. 괜찮아. 별 거 아닌 일까지 너무 신경 쓰지마!
유피: 그건 그렇고, 이번엔 정말 위험했었지~. 원래의 나라면 그런 녀석들 정도는 일순간에 날려버리는 건데. 그 콜네오란 녀석, 정말 구제불능이더라. 그 정도라면 우리 아버지 쪽이 좀 더 나은 편이겠다. 아참, 그러고 보니 그 턱스 사람들도 굉장히 좋은 면이 있더라. 뭐, 어쨌든 마테리아는 무사히 돌아왔으니까. 이제부터 다시 모두와 여행을 계속….
…잠깐만!! 기, 기다려!!
유피: 아, 알았어! 이것도 너희들에게 줄게! 봐봐! 자잔!!
유피: …. 아앙! 기다리라니까! 누가 뭐라 해도 난 너희들과 같이 다닐 거야! …다음 기회야 말로 반드시….

골드 소서에서의 데이트

고대종의 신전에 대한 정보를 계속 수집해보면 신전으로 들어가기 위해서 '키 스톤'이 필요하다는 걸 알게 된다. 그리고 키 스톤은 다름 아닌 골드 소서의 디오가 가지고 있다.
골드 소서로 가서 배틀 스퀘어의 우측 방으로 가면 키 스톤을 볼 수 있는데 디오는 자신의 말을 들어주면 그걸 주겠다고 한다. 그 조건은 배틀 스퀘어의 격투장에서 싸워달라는 것이다. 만약 못 이기더라도 키 스톤은 얻을 수 있지만 많이 이기면 추가로 아이템을 얻을 수 있다(최소 4회 이상).

그냥 조건대로 해주자

배틀 스퀘어에서의 이벤트가 끝난 후에는 로프 웨이의 고장으로 인해 잠시 나갈 수 없게 된다. 이때 케트 시의 제안으로 골드 소서의 고스트 호텔에서 하루 쉬어가게 된다.

케트 시: 그러고 보니 전부 한자리에 모였군요. 지금까지의 경황을 다시 설명해 주시면 어때요, 클라우드씨? 게다가 전 도중에 참가한 몸이라 모르는 게 많거든요.
시드: 오! 난 찬성!
빈센트: 좋은 생각인데.
바렛트: 난 처음부터 같이 있었지만 갈수록 점점 모르겠단 말야. 클라우드, 뭐가 어떻게 되어 가는지 설명 좀 해봐!
클라우드: 1. 피곤해서 싫어
2. 그래
클라우드: 후우…. 우리들은 세피로스를 쫓고 있어. 세피로스는 약속의 땅을 노리고 있지.
시드: 약속의 땅?
클라우드: 신라에서는 마황 에너지로 가득 찬 풍요로운 토지라고 생각하지. 그러나 사실은 어떤 곳이며 어디에 있는지 조차 모르고 있어.
에어리스: 세토라 민족은 약속의 땅으로 돌아간다…. 지상의 행복이 약속되어진 운명의 토지….
바렛트: 세토라 민족? 그건 뭔데?
에어리스: 고대종은 스스로를 그렇게 부르지. 코스모 캐니언에서도 장로들 사이에서 나왔던 말인데…. 듣지 못했어? 고대종도 약속의 땅이 어디에 있는지는 모른대. 그걸 찾으러 여행하다가 갑자기 느끼는 거야. '아, 여기가 약속의 땅이구나', 라고 말이지.
클라우드: 에어리스도…그러니?
에어리스: 아마 그럴 거야….
티파: 세피로스가 세계의 각지를 돌아다니는 건 약속의 땅을 찾기 위해서이고.
에어리스: 목적은 그것뿐만이 아니라 필시 다른 것도 있을 거야.
클라우드: 흑마테리아로군….
케트 시: 디오씨로부터 검은 망토의 남자가 흑마테리아를 찾고 있다는 걸 들었어요.
티파: 그 검은 망토도 잘 모르겠단 말야. 숫자 문신이 있는 그 검은 망토의 사람들은 과연 몇 명이나 될까?
레드서틴: 저기…. 내 문신은 13인데….
클라우드: 그 문신은 어떻게 된 거지?
레드서틴: 호조가 한 거야. 이 외에 다른 것들은 전사로서의 마를 쫓는 의미에서 생긴 거지만 숫자만큼은 호조가 한 짓이지.
티파: 그렇담 적어도 13명이라는 셈!?
에어리스: 저기…. 검은 망토의 사람들은 호조에게 조작 당한 사람들일 것 같아. 세피로스와의 관계…. 그걸 잘 모르겠지만…. 그러니까 정작 세피로스 본인을 쫓는 게 가장 좋지 않겠어?
바렛트: 그거 좋군! 미적미적 거리는 것보단 훨씬 낫지 뭐.
에어리스: 그리고…. 미안, 아무 것도 아냐! 아, 지쳤다. 방에 가서 쉬어 볼까.
케트 시: 갑자기 왜 저러죠?
유피: 앗! 이제 끝난 거야? 그럼 나두 잘래!
케트 시: 이제 끝났습니까? 흑마테리아에 대한 이야기는 어찌된 겁니까?
클라우드: 말해봤자 아무 것도 모르는데 뭘.
바렛트: 오직 행동만이 있을 뿐! 내일 출발하자!
레드서틴: 클라우드…. 나한테도 13이란 숫자가 있다구. 나도 검은 망토처럼 이상하게 되어버리는 걸까?
티파: 호조가 무슨 짓을 했는지는 모르겠지만 지금까지는 괜찮았잖아?
레드서틴: 하지만….
티파: 약해지면 안돼.
레드서틴: 그래도 난….
티파: 레드서틴도 참, 왜그러는 거야! 쓸데없는 걱정하지 말라니까?
클라우드: 티파?
티파: 너만 불안한 게 아니야!
케트 시: 뭔지 모르겠지만 분위기가 좀 이상해졌군요~.
빈센트: 이봐 시드, 방으로 돌아가서 자자.
시드: 쿨쿨….

그후에 각자의 방으로 돌아간 일행들.

에어리스: 에헤헤!
클라우드: 무슨 일이야?

PlayStation

에어리스: 데이트하지 않을래?

클라우드: 뭐?

에어리스: 데이트! 아직 못 해본 거야?

클라우드: 1. 바보취급 하지마

2. 정식으론 못해봤어

에어리스: 음. 클라우드는 불행한 청년이었구나. 뭐, 어쨌든 가자!

클라우드: 잠깐만!

????: 자, 오늘은 매지컬 나이트! 모든 시설을 무료로 이용하실 수 있습니다. 아, 거기 두 사람 어때요? 지금부터 이벤트 스퀘어에서 재미있는 쇼가 시작됩니다!

에어리스: 와, 가보자!

????: 축하합니다! 여러분이 오늘의 100번째 커플입니다!!! 고로 여러분들이 지금부터 시작되는 쇼의 주인공이 됩니다!!!!

클라우드: 네!?

????: 특별히 어려울 건 없습니다. 손님이 원하시는 대로 행동만 하시면 쇼의 진행자가 이야기를 그에 맞춰서 꾸며갈 테니까요. 자자, 이쪽으로 오십시오.

클라우드: 이, 이봐요…;

에어리스: 너무 재미있을 것 같다! 클라우드, 어서 가자!

연극에서의 선택문은 아무 것이나 골라도 진행에 상관은 없다.

????: 평화로운 갈디아 왕국에 돌연히 몰려온 사악한 그림자…; 아아, 악룡왕 발바도스에게 납치된 루자 공주의 운명은 어떻게 될까요…; 그러나 그 때! 전설의 용자인 알프리드가 갈디아 왕국에 나타났습니다!!

병사: 오오~, 당신~이야말로~ 전설의 용자~, 알프리드~!

병사: 이봐 당신, 그래 당신, 어흠!

병사: 오오~, 당신~이야말로~ 전설의 용자~, 알프리드~! 왠지는 몰라도 전 알아볼 수 있습니~다. 제발 루자 공주님을 구해주십시~오, 그럼~, 왕께~이야기~를~~~!!

왕님: 오오~, 용자 알프리~드여, 짐의 사랑스런 루~자를 구하기 위해서~ 와주었구나~. 악룡왕 발비도스의 본거지는~ 여기서 아주 먼 위험한 산~; 가엾은 루~자는 잡혀있는 몸~; 그러~나 지금의 자네로서는 악룡왕을 이길 수 없~다! 자네의 힘이 될 수 있~는 자에게 말을 걸~어 보거라.

클라우드: 어느 쪽에 말을 걸어볼까?

1. 병사

2. 마법사

마법사: 나~는 대마법사 보먼~; 자네~는 뭘 알고 싶은가~?

클라우드: 1. 악룡왕~의~ 약점

2. 루~자 공주의~ 스리~사이즈

마법사: 아아~ 악룡왕의 약점은~, 그건~; 그렇지! 그건 진실한~ 사랑! 사랑하~는 두 사람의 힘이야말로~ 악룡왕의 사악~한 이빨에 맞서 이길 수 있는 오직 한 가지의 무기~!

나레이션: 어찌된 일~일까요.

악룡왕: 아하하하~! 나는~, 악룡왕 발바도스~! 납치한 공주에게~ 아무런 짓도 하지 않고 기다렸다~!

공주(에어리스): 구해~주세요~; 용자님~! (…이렇게 하면 돼요?)

악룡왕: 아하하하~! 덤벼라 용자 알프리~드~! 어째서~ 내가 네 이름을 알고 있는지는 신경 쓰지 마라~!

마법사: 그럼~ 용자여~! 지금이야말로 당신의~ 사랑하는 사람에게~; 키스를~! 진실한 사랑~의 힘을~!!

클라우드: 1. 공주에게 한다~

2. 왕~에게 한다~

3. 악룡~왕에게 한다~

공주: 클라우드…가 아니라 알프리~드~;

악룡왕: 우가아아~ 난~ 사랑의 힘에 약~하단 말~아~!!

왕님: 오오 봐라~! 두 사람의 사랑의~ 승리~다~! 자 여러분들~ 어서 돌아가서~ 축하의 연회를~!

마법사, 병사: 그렇게 합시다~;

나레이션: 아아, 뭐라 할 수 없는 강력한 사랑의 힘의 승리입니다…; 전설의 용자 알프리드의 이야기는 이렇게 해서 그 장대한 막을 내립니다.

에어리스: 아, 재밌다. 그럼 다음에는 케이블카 타러 가자.

에어리스: 두 명 부탁합니다.

????: 네, 두 분이군요. 그럼 골드 소서의 아름다운 경관을 감상해 주세요.

에어리스: …너무 예쁘다. …처음 만났을 때는 너무 닮아서 신경이 쓰였어. 원래는 전혀 다른 사람인데 말이지. 걷는 자세, 손의 움직임…; 네게서 그의 모습이 겹쳐 보였지…; 하지만 아냐. 지금은 달라…;

에어리스: 클라우드…널 만나고 싶어.

에어리스: 오늘은 즐거웠어. 또 같이 놀러오자. 나하고 노는 게 싫어?

클라우드: 1. 그래

2. 아니

에어리스: 다행이다. 다음에 올 때는 좀 더 많이 놀자. 앗 벌써 이런 시간이네. 슬슬 돌아가자.

에어리스: 어머? 케트 시잖아? 뭐 하는 걸까?

클라우드: !! 저 녀석이 왜 키 스톤을 갖고 있지? 이봐! 케트 시!

케트 시: 자, 키 스톤!

첸: 수고했습니다.

클라우드: 이봐!

케트 시: 자자, 잠깐만 기다려요. 도망치지도 숨지도 않을게요. 전 신라의 스파이였어요.

에어리스: 믿고 있었는데!

케트 시: 할 수 없죠. 이미 지나간 일에 신경 쓰지 마세요. 아무 일도 없었던 것처럼 해주지 않겠어요?

클라우드: 뻔뻔하군! 스파이란 걸 안 이상 너와는 같이 다닐 수 없어!

케트 시: 그럼 어쩌려구요? 절 부술 건가요? 그런 짓을 해도 소용없어요. 이 몸은 장난감에 지나지 않으니까요. 본체는 미드갈의 신라 본사에 있죠. 거기서 이 장난감 고양이를 조종하고 있는 거예요.

에어리스: 정체는 신라 사람이라는 거야? 그럼 당신은 누구죠?

케트 시: 이름은 말해줄 수 없어요.

클라우드: 말도 안돼.

케트 시: 역시 그렇죠? 그런 건 아무래도 좋으니까 이대로 여행을 계속하지 않겠어요?

클라우드: 놀리지마!!

케트 시: …확실히 전 신라의 사원이에요. 하지만 여러분과 완전하게 대립된 적이라고도 할 수 없어요. 왠지 굉장히 신경 쓰였거든요. 여러분들의 그…; 살아가는 방법이라고 해야하나? 누가 급료를 주는 것도 아니고, 아무도 칭찬해 주지 않을 뿐더러 목숨까지도 보장할 수 없는 여행을 계속 다니고 있다니…; 내 자신의 인생에 대해서 고민하게 되었지요. 뭐, 이대로 끝나버린다면 할 수 없지만…;

에어리스: 그렇게 말해도…;

클라우드: 정체는 밝힐 수 없다. 스파이는 그만둘 수 없다…; 그런 녀석과 함께 여행할 수는 없잖아. 농담은 그만해 줘.

케트 시: …역시 말이 안돼는 얘기였군요. 뭐, 이렇게 될 줄 알고 미리 준비는 해 두었습니다만. 이걸 한 번 들어보시죠.

????: 아빠! 티파!

에어리스: 앗! 마린의 목소리?

마린: 아! 꽃 파는 언니구나! 언니…;

케트 시: 이렇게 되었으니 여러분들은 제 말에 따르는 수밖에 없어요.

클라우드: 저질이군…;

케트 시: 저도 이런 짓은 하고 싶지 않았어요. 인질을 이용한 더러운 방법은…; 하지만 뭐, 이렇다는 겁니다. 그러니 지금까지와 마찬가지로 같이 다녀주세요.

케트 시: 그러고 보니 여러분은 모르고 있던 것 같은데…; 키 스톤은 고대종의 신전의 열쇠입니다. 어찌되든 여러분은 들어갈 수 있다구요. 제가 장소를 알고 있으니 나중에 가르쳐 드리죠. 신라보다 늦어지긴 하겠지만 그 정도는 참아주세요.

클라우드: 하는 수 없군. 케트 시가 말하는 대로하자.

에어리스: 마린이 괜찮을까…; 어머니는 어떻게 된 거지?

스파이다!

고대종의 신전

케트 시의 말에 의하면 고대종의 신전은 공가가 에어리어의 동쪽에 있는 섬에 있다고 한다. 신전에 들어서면 에어리스가 무언 가를 느낀다.

에어리스: 이곳이…고대종의 신전…. 난 알 수 있어…. 느껴져…. 방황하는…고대종의 의식을…. 죽어서 별과 하나가 될텐데 의지력으로 아직 여기에 머물러 있어…. 미래를 위해서? 우리들 때문에?
클라우드: 뭐라고 하는 건지 알겠어?
에어리스: 불안감…하지만 기뻐하고 있다? 내가 와서? 미안해…모르겠어. 어서 안으로 들어가 보자!
검은 망토의 남자: 흑…마테리아….
에어리스: 봐봐….
빈센트: 넘버 9의 문신이다.

신전 입구에 들어서면 턱스의 첸과 만날 수 있다.

에어리스: 앗! 첸!
클라우드: 턱스의 첸!?
첸: 크…당해버렸군. 세피로스가…찾고 있는 건…약속의 땅이 아니야….
클라우드: 세피로스가 안에 있다는 건가!?
첸: 스스로…확인해 봐…. 젠장…. 에어리스에게서…손을 떼는 게…아니었어. 사장은…판단을 잘못 내린 거야….
에어리스: 당신들은 오해하고 있어요. 약속의 땅은 당신들이 생각하는 것과는 달라요. 게다가 난 당신들에게 협력 따위는 하지 않을 테니까요. 어차피 신라는 성공할 수 없었던 거죠.
첸: 하하…심하군. 에어리스…다운…말이야. 키 스톤을…제단에…올려놓으면 돼.
클라우드: 우는 거야?
에어리스: 첸씨는 적이긴 하지만 내가 어릴 때부터 알아왔던 사이거든. 나에 대해서 알고 있는 사람은 거의 없으니까….

첸은 이미 당했다

신전 안에서는 이상한 사람이 돌아다니는 걸 볼 수 있다. 벽의 줄기는 탈 수 있는 것이니 계단과 함께 사용해서 그 사람을 쫓아가 보자.

에어리스: 응! 겨우 만났군요. 죄송해요. 많이 기다렸죠?
에어리스: 그들은 고대종의 정신체. 아주 오랜 세월동안 별로 돌아가지도 않고 이 신전을 지켜왔지. 긴 세월동안 그들은 말을 잊어버렸고, 아니, 처음부터 말은 필요 없었지. 신전에 머물러있던 것들의 목적은 한 가지였으니까.
에어리스: 저기, 가르쳐줘요. 아, 안되겠네. 겁에 질려있는 건가…? 세피로스가 신전에 있기 때문에? 아니면 다른 것 때문에?

좀 더 진행하면 돌이 굴러오는 곳이 있다. 돌의 움푹 들어간 곳이 바닥을 향할 때를 노려서 깔리지 않도록 천천히 타이밍을 맞추면서 진행하자.

대위기

에어리스: 앗…클라우드, 큰일났어!! 빨리 이쪽으로 와봐! 고대종의 지식이 가득 있어. 아니, 지식이 아닌가…. 의식…살아가는 마음…. 무언가 말하고 싶어해. 미안하지만, 모르겠어.
에어리스: 응? 뭐라고? …위험? 사악한…의식? 응? 보여주겠다고?
클라우드: …어때?
에어리스: 기다려! 자, 봐봐…시작한다.
이리나: 첸씨, 이건 뭐죠? 이걸로 약속의 땅에 대해서 알 수 있을까요?
첸: …글쎄. 어쨌든 사장에게 보고해야지.
이리나: 첸씨, 조심하세요.
첸: 그래…. 이리나, 이 일이 끝나면 내가 식사라도 사주지.
이리나: 가, 감사합니다. 그럼, 먼저 실례하겠습니다.
첸: 여기가 약속의 땅? 설마…. 세피로스!!
세피로스: 네가 문을 연 건가. 수고했군.
첸: 여긴…뭐냐?
세피로스: 잊혀진 지식의 보고. 고대종의 지혜…지식. 나는 별과 하나가 된다.
첸: 별과 하나로?
세피로스: 어리석은 자들이여. 생각도 못 해봤겠지. 이 별의 모든 정신 에너지. 이 별의 모든 지혜…지식…. 난 그 모든 것과 동화한다. 내가 모든 것…모든 건 내가 된다.
첸: 그런 일이 가능할 것 같나?
세피로스: 그 방법이 여기에 있다는 것이지…. 너희들에겐 죽음만이 있을 뿐. 그러나 슬퍼하지 마라. 죽음에 의해서 태어나는 새로운 정신 에너지. 즉 나의 일부로서 살아가게 될 것이다.
에어리스: 보였어?
빈센트: 고대종이 보여준 환영이군….
클라우드: 벽화가 있는 방은 어디지?
에어리스: 이제 곧 갈 수 있어.
클라우드: 세피로스가 있겠지? 그 녀석이 뭘 생각하는 지는 몰라도 어차피 여기서 끝이야. 내가 쓰러뜨릴 테니까!
빈센트: ….

도중에 시계가 있는 방은 시계 바늘을 타고 여러 곳으로 지나갈 수 있다. 인터내셔널에서는 수동으로 바늘을 움직일 때 어느 방향이든 전부 5분 단위로 움직일 수 있게 되었다. 따라서 아주 손쉽게 원하는 곳으로 이동할 수 있다.

그 방에서 6시 방향으로 들어가면 잠겨있는 문과 여러 개의 구멍이 있다. 열쇠를 가지고 있는 사람은 구멍 사이를 일정한 패턴으로 돌아다닌다. 따라서 그가 나올 곳을 예측해서 미리 나올 곳으로 들어가면 열쇠를 뺏을 수 있다(참고로 위에서 뛰어내릴 수는 있지만 올라가지는 못한다).

에어리스: 이곳이 벽화의 방….
클라우드: 어디냐? 세피로스!
세피로스: 나는 언제나 너의 곁에 있다. 자, 와서 보거라. 정말 멋진 지식의 보고를….
클라우드: 네가 말하는 건 알 수가 없어!
세피로스: 잘 봐둬라.
클라우드: 뭘 말이지?
세피로스: 고대종의 지식에 대한 것을…. 나는 별과 하나가 된다. 어머니 이제 조금만 있으면 되요. 곧…하나가 되요.
에어리스: 별이랑 하나가 되다니…어쩔 셈이죠?
세피로스: 간단해. 별은 상처받으면 치유하기 위해 그 부위에 정신에너지를 모으지. 크기에 비례하여 그 만큼의 에너지가 모인다. … 별이 파괴될 정도로 상처가 크다면 어떨까? …어느 정도의 에너지가 모일까? 후후후. 그 상처의 중심에 있는 것이 바로 나다. 에너지는 모두 나의 것이야. 별의 모든 에너지가 하나로 되어 나는 새로운 생명이자 위대한 존재가 되는 것이지. 별이 되어 나는… 지금은 잊혀진, 예전에는 사람들의 마음을 지배했던 신이 되는 거야.
에어리스: 별이 파괴될 만큼의 상처? 별에 상처를 입힌다니?
세피로스: 벽화를 봐봐. 궁극의 파괴마법인…메테오….
클라우드: 그렇게는 되지 않아!
세피로스: 눈을 떠라!!
클라우드: 어디냐? 세피로스!

에어리스: 클라우드!
빈센트: 뭐 하는 거야?
클라우드: 크크크…흑마테리아. 크크크… 메테오여!
에어리스: 클라우드, 정신차려!
클라우드: 클라우드…. 난…클라우드….

PlayStation

어떻게 하는 거지…. 생각났어…. 내가 해야 할 일….

에어리스: …클라우드.

클라우드: 응? 어떻게 된 거야? 뭔가 이상해?

에어리스: 아무 것도 아니니까 신경 쓰지마…. 그렇지, 빈센트? 아무 일도 아니지? 세피로스는 도망간 건가?

클라우드: 걱정하지마. 녀석이 말한 뜻은 알겠어. 이게 메테오지?

빈센트: 하늘에서 거대한 것이 떨어지는 것 같은데.

에어리스: 이건 마법이네…. 세피로스가 말한 대로야. 궁극의 파괴마법인 메테오…. 우주를 떠돌고 있는 작은 별들을 마법의 힘으로 불러내는 거야. 그리고… 충돌시키면 이 별은 완전히 부서져버릴지도….

클라우드: 세피로스인가!!

세피로스: 크크크…내가 아니야.

메테오

BOSS-레드 드래곤

HP 6800. 주로 화 속성의 공격을 해오므로 미리 방어구 등으로 준비를 해두면 좋다. 물리 공격력도 만만치 않으므로 방심하지 말자. 브리자드 계의 공격이나 바이오 계의 공격을 많이 사용해서 몰리쳐 나가자.

클라우드: 세피로스의 기척은?

에어리스: 사라졌네.

방의 오른쪽으로 가보면 제단이 있다.

클라우드: 이건 뭐지?

에어리스: 뭔가가 써있는데. …흑 마…테리아.

클라우드: 흑마테리아!!

에어리스: 앗! …흑마테리아. 클라우드, 어떻게 하지?

클라우드: 1. 만져본다
2. 가진다
3. 그냥 놔둔다

에어리스: 잠깐만! 내가 한 번 물어볼게! 모르겠어…. 응? 그래!? 이 신전 자체가 흑마테리아라는데.

클라우드: 뭐라고?

에어리스: 그러니까 이 큰 건물 자체가 흑마테리아라는 거야.

클라우드: 이 거대한 신전이 흑마테리아라고!? 그렇다면 아무도 가져갈 수는 없겠는걸.

에어리스: 음. 어떻게 설명해야 하나…. 여기에 있는 건 신전의 모형이야. 이 모형에는 어떤 장치가 있는데 퍼즐을 풀어나가면 점점 모형이 작아지지. 모형이 작아진다는 건 신전 자체도 작아진다는 말이야. 그러다가 최후에는 손에 잡힐 정도로까지 작아지게 되지.

클라우드: 결국 이 모형의 퍼즐을 풀면 흑마테리아는 작아져서 마음대로 가져갈 수 있게 된다는 거구나.

에어리스: 그래. 하지만…. 퍼즐을 풀려면 꼭 이 곳에 있어야 하거든. 그러니까 퍼즐을 푸는 그 사람은 이 신전, 아니 흑마테리아 자체에 눌려버리게 되는 셈이지.

클라우드: 과연…. 위험한 마법을 간단히 가져갈 수 없게 만든 고대종의 지혜로군….

빈센트: 그렇다면 그냥 여기에 놔두는 게 좋겠군.

클라우드: 안돼. 가지고 갈 방법을 생각해야해. 세피로스는 많은 분신을 갖고 있지. 그리고 분신들은 목숨을 던져서라도 흑마테리아를 얻어낼 거야. 결국 이 곳은 안전하지 못한 셈이지.

에어리스: 하지만 어쩌면 좋을까?

케트 시: 여보세요. 클라우드씨. 저 케트 시입니다~. 이야긴 다 들었거든요. 클라우드씨가 한 말의 뜻은 잘 알겠어요. 전 어차피 만들어진 몸이니까 그냥 별의 미래를 위해서 사용해주세요.

클라우드: 세피로스에게 흑마테리아를 넘겨줄 순 없어. 하지만 신라에게도 넘겨줄 수는 없지.

케트 시: 하지만 클라우드씨. 어쩔 수가 없잖아요? 절 한 번 믿어보세요.

클라우드: 1. 알았어…할 수 없지
2. 믿을 수 없어

케트 시: 좋아! 그럼 맡겨만 주세요! 여러분들은 탈출하세요! 출구에서 기다릴게요!

벽화의 방에서 나온 후 시계 모양의 방에서 12시로 향하면 보스와 마주치게 된다.

BOSS-데몬즈 게이트

HP 10000. 체력도 많을뿐더러 공격력도 상당하다. 따라서 배리어 마법이 있다면 꽤 도움이 된다. 방금 전에 얻은 바하무트 이외에는 마법 공격이 잘 듣지 않으니 되도록 직접 공격력이 높은 무기를 장착해 두는 게 좋다. 연속적인 직접 공격과 리미트기로 승부를 내자.

케트 시: 기다리셨습니다~~!! 케트 시입니다! 뒤는 맡겨주세요! 그럼 여러분 조심하세요!

에어리스: 케트 시…. 클라우드…. 뭐라고 말 좀 해줘.

클라우드: …글쎄.

케트 시: 음, 잘 알겠어요~. 저도 같은 기분이니까요.

에어리스: 그래! 점을 봐줘.

케트 시: 네~. 점치는 것도 참 오랜만이군요. 긴장되는데요~. 맞춰도 케트 시, 못 맞춰도 케트 시. 그럼, 무슨 점을 봐드릴까요?

에어리스: 그러니까…. 클라우드와 나의 상성을 봐줘!

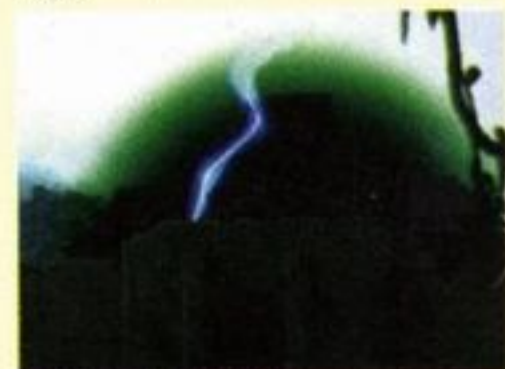
케트 시: 알겠어요. 그럼, 쳐볼까요? 음…이건 말씀드릴 수 없겠군요. 왠지 티파씨에게 미안해져서….

에어리스: 안돼! 가르쳐 줘! 절대로 놀라지 않을 테니까.

케트 시: 그래요? 그럼 말씀드릴게요. 좋은 느낌이에요. 두 사람은 상성이 아주 잘 맞는다구요! 에어리스씨의 별과 클라우드씨의 별! 멋진 미래가 약속되어져 있어요! 클라우드씨. 전 뭐든지 다 할 테니 다음에도 꼭 불러주세요. 스파이인 절 믿어주셔서 정말…. 다녀오겠습니다!

에어리스: 힘내, 케트 시!

케트 시: 힘내달라니, 부끄럽네요~. 아야야…. 아직은 움직일 수 있는 모양이네.

케트 시: 이거구나! 고대종 여러분들은 이런 걸 잘도 만들었군요~. 저도 이 별을 지킬 거예요! 왠지, 부끄러워지는데…. 이것과 똑같은 몸은 아직 많이 남아있지만 지금 이 몸을 가지고 있는 건 나뿐이니까! 새로운 케트 시가 동료가 되어도 날 잊으면 안돼요! 그럼 시작합니다!

신전은 흑마테리아로 변한다

클라우드: 저게 흑마테리아….

빈센트: 나는 여기서 지켜보고 있겠어.

클라우드: 이걸 우리들이 가지고 있으면 세피로스는 메테오를 사용할 수 없을 거야. 응? 우리들은 사용할 수 있을까?

에어리스: 안돼. 지금은 사용할 수 없어. 아주 막대한 정신력이 필요하거든.

클라우드: 많은 정신 에너지가 필요하다는 거야?

에어리스: 그래. 한 사람이 가지고 있는 정신 에너지로는 부족해. 어딘가 특별한 장소여야만 해. 별의 에너지가 풍부하고…. 맞아! 약속의 땅!!

클라우드: 그게 약속의 땅이구나!! 아니, 하지만….

에어리스: 세피로스는 고대종이 아니야.

클라우드: 약속의 땅을 찾진 못할 텐데.

세피로스: …그렇지만 난 찾아냈다. 난 고대종을 능가하는 존재니까. 라이프 스트림의 여행자로서 고대의 지식과 지혜를 손에 넣었다. 고대종이 멸망한 후의 시대에 있는 지식과 지혜도 모두 손에 넣었지. 그리고 예정대로 미래를 창조해 내겠다.

에어리스: 그렇게 할 순 없어요! 미래는

당신만의 것이 아니에요!

세피로스: 크크크…과연 어떨까? 자…눈을 떠라!

클라우드: 다, 닥쳐!

세피로스: 자, 클라우드…. 내 말을 잘 들어야지….

클라우드: 시…시끄러워…. 우…아아….

????: 안돼!

세피로스: 수고했다.

에어리스: 괜찮아, 클라우드?

클라우드: …내가 세피로스에게 흑마테리아를…? 난 도대체 무슨 짓을 한 거지…. 에어리스, 가르쳐 줘.

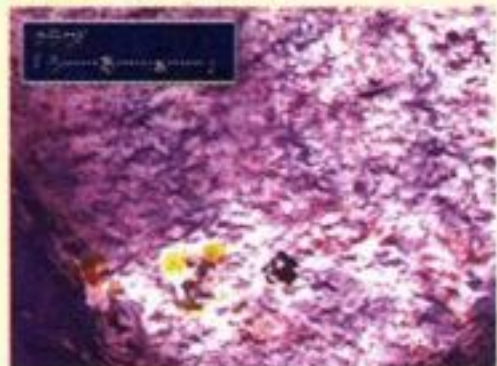
에어리스: 클라우드…. 정신차려야지?

클라우드: 우헤헤헤…. 내가 무슨 짓을 저지른 거야!!

에어리스: 클라우드…. 넌 아무 것도 안 했어. 네 책임이 아냐.

클라우드: 난! 난!!

케트 시: 앗! 때마침 온 것 같군요! 전 케트 시 2호기입니다~. 잘 부탁합니다!

빈센트: …!! 클라우드!

안타까운 순간

에어리스와의 이별

클라우드: 새하얗군…. 난 뭘 한 거지? 기억이 나질 않아…. 기억…언제부터였지…? 모든 것이 꿈이라면 깨지 말았으면….

에어리스: 클라우드, 알고 있어?

클라우드: 그래, 알아. 방금 전에는 미안했어.

에어리스: 신경 쓰지 않아도 돼.

클라우드: …아냐.

에어리스: 그래…. 그럼 그렇게 해…. 세피로스는 나에게 맡겨둬. 그리고 클라우드는 스스로에 대해서만 생각해. 클라우드 자신이 무너지지 않도록 말야. 응?

클라우드: 여긴…어디지?

에어리스: 이 숲은 잊혀진 도시와 통하는…. 잠의 숲이라고 불리는 곳이지. 세피로스가 메테오를 사용하는 건 시간 문제야. 그래서 그걸 막으러 가겠어. 이건 세토라의 생존자인 나밖에 할 수 없는 일이야. 그 비밀은 이 앞에 있어. 아니…있을 거야. 그래…느껴져. 뭔가에 인도되어지는 듯한 느낌이 들어. 그럼 난 갈게. 모든 게 끝나면 또 만나.

클라우드: 에어리스?

세피로스: 이런이런…. 우리들의 방해를 할 셈이군. 이거 곤란한데? 슬슬 저 아가씨에게도….

드디어 정신을 차린 클라우드.

바렛트: 가위에 눌려 있던 모양이군. 상태는 어때?

클라우드: 1. 좋은 것 같아
2. 나쁜데
3. 잘 모르겠어

바렛트: 그것 참 다행이군. 혹시 어떻게 되는가 싶었지.

티파: 저기, 클라우드. 에어리스가 없어졌어.

바렛트: 모두들 에어리스를 찾으러 나갔어.

클라우드: …에어리스는 잊혀진 도시로 향하고 있을 거야. 메테오를 막을 방법이 있는 것 같아.

바렛트: 에어리스 혼자서!? 왜 혼자 가버린 거야! 이봐, 우리들도 가자구.

클라우드: 메테오를 막을 수 있는 건 고대종인 에어리스밖에 없어….

티파: 그렇다면 더더욱 가봐야지. 만약에 에어리스에게 무슨 일이 생기면 어떡해? 세피로스가 눈치챈다면 큰일일텐데.

클라우드: 세피로스는…이미 알고 있어.

바렛트: 이봐! 왜 그렇게 침울해 있는 거야?

티파: 가자, 클라우드.

클라우드: 싫어. 내가 또 이상해질지도 몰라. 세피로스가 다가온다면 난 다시….

바렛트: 아, 그래! 너 때문에 세피로스는 흑마테리아를 손에 넣었으니까 책임을 지라구!!

클라우드: 책임?

바렛트: 넌 분명히 자신에 대해선 잘 모르면서 여러 문제를 안고 있겠지. 하지만, 클라우드, 우리들이 타버린 이 열차는 도중에 내리지 못하게 되어있다구!

티파: 클라우드, 여기까지 왔잖아…. 세피로스하고 결판을 지어야지?

클라우드: 싫어…. 난 무서워. 이대로 가다간 나 자신에 의해서 사라져 버릴지도 몰라. 무섭다고….

바렛트: 어쩔 수 없군…. 생각 좀 해보라구. 자신에 대해서 전부 알고 있는 사람이 세상에서 몇 명이나 된다고 생각해? 다들 잘 모르니까 얼버무리고만 있잖아? 그래도 모두 도망치지 않고 어떻게든 살아가고 있다구. 결국 다 그런 거잖아.

티파: 클라우드…와 줄 거지? 난 믿고 있을 테니까.

클라우드: 난…어쩌면 좋을까? 여기서 물러날까? 물러나? …어디로?

티파: 클라우드….

바렛트: 티파, 기다려보자. 좀 더 시간을 주자고. 이건 반드시 자기 스스로 해결해야 할 문제야. 클라우드를 믿고 있잖아.

클라우드: …난 진실을 알게 되는 걸 두려워하는 걸까…? 그래도…왜 그런 걸까?

티파: 클라우드….

바렛트: 이봐, 이제 좀 어때? 그럼 한 가지 물어볼게. 넌 자신에 대해서 좀 더 알고 싶어, 아니면 아는 게 두려워? 뭐, 어느 쪽을 고르던지 간에 여기서 괴로워하고 있을 수밖에 없지. 하지만 만약에 세피로스와 만났을 때 또 자신이 이상해진다면 그 건 그 때 생각할 문제야. 내가 한 방 날려서 널 제 정신으로 만들어 줄게!

티파: 클라우드, 모두가 곁에 있으니까 괜찮아.

클라우드: 하지만….

바렛트: 괜찮아지도록 노력해야지. 고민하고 괴로워하는 것 보단 낫잖아?

클라우드: …그래. …역시 그렇지?

티파: 그럼 에어리스를 찾으러 가볼까?

이제 지도 북쪽에 있는 대륙(아이시클 에어리어)으로 가서 본빌리지에 들어가자(숲 속에 있다). 여기서 잠의 숲으로 들어가기 위해서는 '루나허브(ルナハーブ)'란 아이템이 필요하다. 입구의 사람에게 '루나허브'의 발굴 의뢰를 맡긴 후 상층부의 다섯 지점에 폭탄을 셋트, 폭파시키자. 이 때 사람들의 시선이 모아지는 지점에 루나 허브가 있을 확률이 많으니 그 곳을 찾아 땅을 파도록 지시하자. 입구의 상자에서 루나 허브를 얻게 되면 성공.

시선을 주목하자

하게 위치한 곳에서는 '쿠자타' 마테리아가 나타나는 경우가 있다. 나타나는 위치는 일정한 편이므로 잘 예측해서 그 순간에 잡으면 가질 수 있다.

위치를 잘 파악하자

클라우드: 느껴져….

유피: 어라, 클라우드, 왜 그래?

클라우드: 여기에 에어리스가 있어. …그리고 세피로스도 있어.

유피: 거짓말! 세피로스같은 건 부른 적이 없는데~.

티파: 하지만 어떻게 그런 걸 알 수 있지?

클라우드: …말로는 설명할 수 없어. 내 마음이 멋대로 느끼는 것뿐이니까.

유피: 그렇다면 좀 곤란한 거 아냐?

클라우드: 그래…. 빨리 에어리스를 찾아보자.

잊혀진 도시에서는 오른쪽에 있는 건물 중 한 곳에서 잠을 잘 수 있다. 밤이 된 후에 도시 중앙의 건물로 향해서 안으로 진행하자. 에어리스를 만나기 전에 이곳의 아이템을 잘 뒤졌는지 확인하자.

클라우드: 에어리스?

PlayStation

클라우드: 큭…내게 무슨 짓을 시킬 셈이냐!

에어리스를 벨 뻔할 클라우드. 그때 세피로스가 에어리스에게 칼을 향한 채로 위에서 내려오고 에어리스는 그대로 찔리고 만다.

에어리스!

세피로스는 주저하지 않고 에어리스를 찌른다

그리곤 비웃기까지-.

세피로스: 신경 쓸 거 없어. 곧 그 아이도 이별의 정신 에너지가 된다. 나의 할 일은 끝났다. 남은 일은 북쪽으로 향하는 것. 설원의 저편에 기다리고 있는 약속의 땅으로….

세피로스: 나는 그곳에서 새로운 존재가 되어 별과 일체화된다. 그때는 그 아이도….

클라우드: …닥쳐. 자연의 사이클과도, 네 녀석의 황당한 계획과도 관계없어. 에어리스가 사라져 버린다구. 에어리스는 더 이상 말하지 못해. 웃지도 못해. 울지도…화내지도…. 우리들은 어쩌면 좋지? 이 아픔은 어떡해야 하지? 손끝이 저려…. 입안은 마르고 눈물이 날 것 같아….

세피로스: 무슨 말을 하고 있는 거야? 네 녀석에게 감정이 있다는 거냐?

클라우드: 당연하지! 난 인간이야!

세피로스: 크크크…슬픈 척 좀 그만하시지. 분노에 떨고 있는 연기는 필요치 않아. 왜냐하면, 클라우드 네 녀석은….

BOSS-제노바 LIFE

HP 10000. 약점은 토 속성의 공격이다. 제노바 LIFE는 수 속성의 공격을 자주 사용하기 때문에 미리 그에 대비해놓자. 또한 리플레크를 사용하기도 하는데 이땐 당연히 마법 공격은 금물이다.

제노바: 왜냐하면 넌…인형이기 때문이지.

클라우드: 내가…인형?

죽은 에어리스를 수장시키는 클라우드.

클라우드: 모두들 들어줘. 나는 니블헤임에서 태어난 원 솔저인 클라우드야. 세피로스와 결전을 치르러 이곳까지 왔지.

시드: 전에도 들은 얘기군.

클라우드: 나는 자신의 의지로 이곳까지 왔다고 생각하고 있었어. 하지만…. 사실 나는 내 자신이 무서워. …내 속에는 나도 모르는 부분이 있어. 나는 세피로스에게 흑마테리아를 넘겨주고 말았어. 모두가 말리지 않았다면 에어리스를 이 손으로…. 그런 자신이 내 안에 있어. 내가 아닌 나…. 그러니까 나는 더 이상 이 여행을 하지 않는 편이 좋을지도 몰라. 다시 말도 안 되는 황당한 일이 일어날지도 몰라.

클라우드: 그래도 난 가겠어. 5년 전에 나의 고향을 불태우고, 바로 지금 에어리스를 죽이고, 이젠 이 별마저 파멸로 치닫게 하려는 세피로스를…. 나는 용서할 수 없어. 나는…나는 가야만 해! 부탁이 있어. 모두들 같이 와…주겠지? …내가 이상한 짓을 하지 못하도록 감시해줘.

빈센트: 그렇겠군.

클라우드: 에어리스가 어떻게 메테오를 막으려 했는지는 알 수 없어. 지금에 와선 우리에게 그것을 알 수 있는 방법도 없고…. 하지만 아직 기회는 있어! 세피로스가 메테오를 사용하기 전에 흑마테리아를 다시 찾아오면 돼. 가자!

안녕, 에어리스…

이야기가 끝난 후 디스크 2장으로 넘어간다.

세피로스를 쫓아서…

건물에서 나온 후에 우측 길로 향하면 절벽을 오른 후 설원으로 나가게 된다. 여기서 동쪽으로 쭉 가다보면 아이시클 롯지 마을이 나온다. 마을의 가장 안쪽에 있는 길을 통해 대빙하로 가려고 하면 어떤 사람이 막아서므로 갈 수 없다. 하지만 억지로 간다고 하면(첫 번째 선택문) 이리나가 등장한다.

언제나 열심히 일하는 이리나

이리나: 있어요. 서둘러요!!

신라병: 예!!

이리나: 클라우드…하아, 하아…. 이 앞으론 절대로 못 가도록 하겠어요!

클라우드: 이 앞에 뭐가 있는데?

이리나: 비·밀. 어쨌든 잘도 보스를 다치게 했더군요!

클라우드: 보스…첸을 말하는 거야? 그건 우리들 때문이 아냐. 세피로스가 그런 거라고.

이리나: 누가 속을 까봐 그래요?

클라우드: 거짓말이 아냐…. 정말 세피로스가 한 짓인데….

이리나: 그렇게 변명해도 소용없어요. 절대로 용서할 수 없어요!

클라우드: 곤란한데….

이리나: 말로 해도 소용없다면 무력으로 할 수밖에 없겠군요!

신라병: 저희들이 이 녀석을 처리하겠습니다!

이리나: 아뇨. 저 혼자로 충분해요! 내 펀치를 피할 수는 없을 거예요.

신라병: 네? 그럼….

(방향키를 눌러 피할 수도 있지만)펀치를 그대로 맞은 클라우드.

이리나: 어째서? 혹시 일부러 안 피한 건가…. 어쨌든 저 대빙하를 넘지는 못할 거예요. 이 사람을 아무 집으로나 옮겨 놔두세요!

클라우드가 옮겨진 집의 안을 조사해 보면 비디오 테이프를 발견할 수 있다.

(옛날) 별의 위기

????: 카메라는 이걸로 됐어! 그럼 이팔나씨, 세토라에 대해서 말씀해주시죠.

이팔나: 약 2000년 전에 우리들 세토라의 선조는 이 별의 비명을 들었던 것 같습니다. 최초로 별의 큰 상처를 발견한 건 놀즈폴에 있었던 세토라들이었습니다.

????: 이팔나씨…. 놀즈폴이란 토지는 어디에 있습니까?

이팔나: 놀즈폴은 이 부근에 있습니다. 그리고 세토라들은 별 읽기를 시작했습니다.

????: 이팔나씨, 별 읽기란 어떤 것을 뜻하는 거죠?

이팔나: …잘 표현할 수는 없지만 별과 대화한다는 것입니다…. 그 결과, 별은 하늘에서 떨어진 무언가와 충돌해서 상처를 입었다고 말한 것 같습니다. 수 천 명쯤 되는 세토라들이 힘을 합쳤습니다. 바로 별의 상처를 낫게 하기 위해서였습니다…. 하지만 그 상처는 상당히 심했고 별 스스로가 긴 세월에 걸쳐 치료할 수밖에 없었습니다.

????: 고대종, 아니 세토라는 별을 치료하는 특별한 힘을 가지고 있던 겁니까?
이팔나: 아니요, 그런 힘은 없습니다. 별 위에 있는 모든 것들의 생명력은 에너지가 됩니다. 세토라들은 치료에 요구되어지는 에너지의 빈틈을 채우기 위해서 필사적으로 토지를 기르고자 했습니다만….
????: 흠, 북쪽의 대공동에서 가까운 이곳의 눈이 사라지지 않는 이유는 별의 상처에 에너지가 집중되어 있기 때문이었군….
이팔나: 네, 별의 회복에 드는 에너지는 급속하게 토지를 메마르게 했고…그리고 별은…, 별은 세토라로 하여금 놀즈폴에서 떠나도록 지시한 것 같습니다…하지만….
????: 이팔나씨…, 조금 쉬다 합시다.
이팔나: 괜찮습니다…, 세토라들이 긴 세월동안 정들었던 토지에서 떠날 준비를 하고 있었을 때…, 그 때 그것이 출현했습니다! 그 모습은 바로 잃어버린 어머니의…잃어버린 형제였습니다. 각자에게 과거의 환영이 비쳐졌던 겁니다.
????: 북쪽의 대공동에서 나타난 그것들은 대체 뭡니까? 짐작이 잘 가지 않는데….
이팔나: 그게 바로 별에게 상처를 입힌 것입니다…, 하늘에서 온 재앙! 저희들은 그렇게 불렀습니다. 그것은 무정한 얼굴로 세토라들에게 다가와서는…그들을 속이고…그리고…바이러스를 퍼트렸습니다. 바이러스에 감염된 세토라들은 마음을 잃고…몬스터로 변해버렸습니다. 그것은 놀즈폴에서와 마찬가지로 다른 세토라 부족에게 접근해서는…다시 바이러스를….
????: 안색이 별로 좋지 않군…, 오늘은 여기서 끝냅시다.

웨폰이란?

????: 그럼 이팔나씨, 웨폰이라는 이름을 가진 것들의 존재에 대해서 설명해 주시겠습니까?
이팔나: 예, 박사님, 박사님이 세토라라고 오해했던 것…, 제노바라고 이름 붙여진 것이야말로 하늘에서 온 재앙입니다. 그 하늘에서 온 재앙을 없애야 함을 별은 의식하기 시작했습니다. 제노바가 존재하는 한, 별이 스스로의 힘으로 상처를 완전히 고치기란 불가능했기 때문입니다.
????: 그럼 웨폰은 별의 의지가 탄생시킨 병기란 겁니까?
이팔나: 네, 하지만…, 실제로 웨폰은 사용되어진 적이 없습니다. 살아남은 소수의 세토라들이 제노바에게 이긴 후 그걸 봉인했기 때문입니다. 별은 웨폰을 탄생시켰습니다…, 하지만 사용할 필요가 없어졌죠.
????: 그럼 이제 이 별에는 웨폰은 존재하지 않는 겁니까?
이팔나: 웨폰은 사라지지는 않습니다. …이 별의 어딘가에서 잠들어 있는 것뿐입니다. 제노바를 봉인했다고는 해도 언제 부활할지 모릅니다. 별의 상처는 완전히 치유되지 않았습니다. 별은 아직 제노바를 경계하고 있습니다.
????: 웨폰이 잠들어 있는 장소는 어디입니까?
이팔나: 전 모르겠습니다…, 별의 목소리는 이제 들리지 않기 때문입니다…, 시대는 변했습니다…, 별은 분명히 상황을 지켜보고 있다고 생각합니다.
????: 고마워요, 이팔나씨, 오늘은 이쯤에서….

프라이비트 -딸의 기록 생후 10일째-

이팔나: 박사…아니 여보, 뭘 하고 계셔요?
????: 아…비디오를 찍어볼까 해서요. 하지만 왠지 비디오의 상태가 나쁜 것 같아서….
이팔나: 뭘 찍으려고요? 아직 말하지 않은 게 남아 있었나요?
????: 그런 건 아니에요, 귀여운 우리 애를 찍으려는 거예요, 자는 얼굴이 또 어찌나 귀여운지….
이팔나: 그렇다면 비디오를 찍는 것보다 먼저 이 아이의 이름을 지어야죠!
????: 난 이미 정했어요! 여자아이라면 에어리스라고 해요!
이팔나: 아이 참, 제멋대로군요…, 하지만 에어리스란 이름은 참 좋군요! 우후후…, 무뚝뚝한 표정의 당신이 생각한 것치고는 참 잘 지었네요.
????: 그렇죠!? 앗, 비디오의 테이프가….

프라이비트 -딸의 기록 생후 20일째-

이팔나: 당신 또 비디오 만지고 계셔요? 바로 전에도 찍었잖아요!
????: …, 그렇게 말하지 마요, 나, 나와…다, 당신의 아주 귀여운 딸이라구요! 딸이 쑥쑥 성장하는 모습을 남겨두고 싶다고 생각하지 않아요?
이팔나: 너무 귀여워 해주면 강한 애가 될 수 없을지도 몰라요…, 에어리스는 보통의 애하고는 다르니까 이제부터 어떤 인생이 기다리고 있을지….
????: 그런 말하면 안돼요! 내가 어떻게 해서든 당신과 에어리스를 지켜낼게요! 다, 당신과 에어리스는 나의 보물이에요, 무슨 일이 있어도 떨어지지 않을 거예요!!
이팔나: 여보…, 전 지금 너무 행복해요. 당신과 만나지 못했더라면 난….
????: 윽, 대체 누굽니까!? 좋았었는데…, !!!! 으음…, 집에서 느긋하게 쉬는 중인데….
이팔나: 네, 그래요, 누구세요? 당, 당신들은!!
호조: 크크크…, 찾고 있었다, 이팔나…아니 세토라!! 정말 오래간만이군요, 가스트 박사!
가스트 박사: 호조군…, 어떻게 여길 알았지?
호조: 아뇨…, 당신들이 여기에 있을 거란 건 전부터 이미 알고 있었죠, 하지만…일부러 2년 동안 기다렸죠, 전 새로운 샘플을 갖고 싶었거든요…크크크.
가스트 박사: …새로운 샘플? 설마 에어리스를!?
호조: 호오, 에어리스라구요? 좋은 이름이군요…크크크.
가스트 박사: 큭…난 이미 신라와는 관계를 끊었네, 호조군, 돌아가 주게나, 이팔나!
이팔나: 부탁해요, 에어리스는 관계없어요! 대신 저로 괜찮다면….
호조: 내 실험에는 당신들 모두 필요합니다만, 가스트 박사, 이해해주시길 바랍니다. 이 별의 운명을 바꿀 수 있다구요!
가스트 박사: 괜찮아 이팔나! 난 이런 녀석에게는 지지 않아!
호조: 쓸데없는 저항은 삼가주시죠, 소중한 샘플에게 상처를 입히고 싶진 않습니다. 응? 수상한 카메라가 있군, 이봐, 당장 부셔버려! 그럼 정중하게 모시도록, 크크크…, 무, 무슨 짓이야, 박사!?
가스트 박사: 이팔나! 에어리스를 데리고 도망쳐!!!
이팔나: 꺄악! 여보!!
호조: 뭐 괜찮겠지…, 아이를 잊지 마라! 음, 비디오인가? 고대종…웨폰!? 크크크…이건 굉장한 보물이군! 고맙군 박사…크크크.

대빙하로 가기 위해서는 스노우 보드가 꼭 필요한데 마을 중앙의 집안에 있는 아이에게 말을 걸면 얻을 수 있다. 또한 마을 우측에는 대빙하의 지도가 걸려있는 집이 있으며 그 지도를 가지고 갈 수 있다. 모든 것을 갖춘 후 마을 끝으로 나가면 스노우 보드를 타고 내려가게 된다. 도중에 갈라지는 길이 나오는데 이 때의 선택에 따라 대빙하에서의 시작 지점이 달라지게 된다.

스노우 보드는 여기

지도는 여기에 있다

대빙하는 지도를 보면 알 수 있듯이 상당히 넓다. 이때 주의할 점은 대빙하를 한 번 탐색할 수 있는 거리에 한계가 있다는 것이다. 한계를 넘어서면 그 자리에서 쓰러지게 되며 절벽 밑에 있는 산장(지도의 빨간 표시 지점)까지 옮겨진다. 산장 밑에 있는 대설원에서는 눈보라가 일 때마다 맵이 회전하게 되어 방향을 잃게 만든다. 이 때 ○버튼을 누르면 자신이 지나간 곳을 표시해 놓을 수 있으므로 잘 이용하자.

PlayStation

표시 막대는 최대 3개까지 동시에 꽂을 수 있다

대빙하에선 지도에서 보면 알 수 있듯이 길의 양쪽에 작은 연못이 붙어 있는 곳이 있다. 여기서 연못을 조사하면 온천이 있다는 사실을 알게된다. 이 후에 이곳에서 동쪽(대빙하 지도의 북동쪽)지역에 있는 계곡의 동굴로 들어가면 설녀와 만나서 전투를 벌이게 된다. 전투 후에 '알렉산더' 마테리아를 얻을 수 있다.

대빙하의 중앙에는 섬이 있는데 이곳은 떠있는 살얼음을 밟고서 지나가야 한다. 이 때 밟은 곳 주위의 떠 있거나 가라앉아 있는 살얼음들은 상태가 반대로 바뀜에 유의해서 건너가자.

또한 지도를 보면 대빙하 입구에서 동쪽 부근에 어떤 동굴이 표시되어 있는 걸 알 수 있다. 그 동굴을 조사해보면 선택문에 따라서 월드맵으로 돌아갈 수 있으니 그렇다는 것만 알아두자.

대빙하를 충분히 뒤졌다면 산장에서 북쪽에 있는 '가이아의 절벽'으로 향하자.

바렛트: 좀 생각해 본 것이 있는데 말야. 들어볼래?

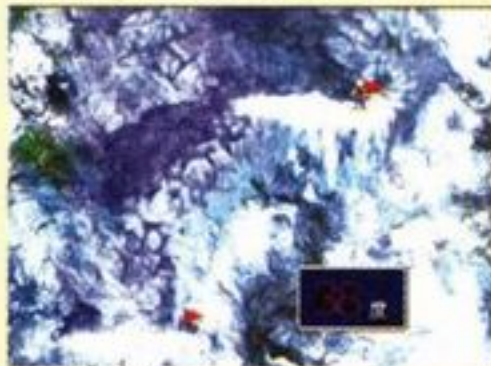
클라우드: 1. 뭔데?

2. 나중에 해줘

바렛트: 이런 풍경을 보고 있으면 자연이란 녀석은 정말로 굉장하다고 생각되거든…. 이런 곳에서 살라고 하면 난 곧바로 싫다고 할거야…. 하지만 그래도 살아야 한다면 잘 적응하도록 노력은 해보겠지만…. 그러겠다는 사람이 도착한 곳은 겨우…미드갈이었지…. 그런 식으로 생각하면 신라를 뭐라 할 자격도 없지….

바렛트: 우오오옷!!! 내가 무슨 소릴 하는 거지! 신라가 나쁘지 않다고!?

클라우드: 우리들이 루트를 확보할게. 그 뒤에 따라와 줘.

절벽을 오를 때는 항상 체온에 주의하면서 가야한다. 인터내셔널에서는 약간만 연타해도 체온이 금방 오르므로 한결 쉬워졌다. 항상 체온을 38도까지 올려놓고 다니면 좋다. 참고로 26도 이하로 내려가면 절벽에서 떨어져 산장으로 돌아가게 된다.

정말 쉬워졌다

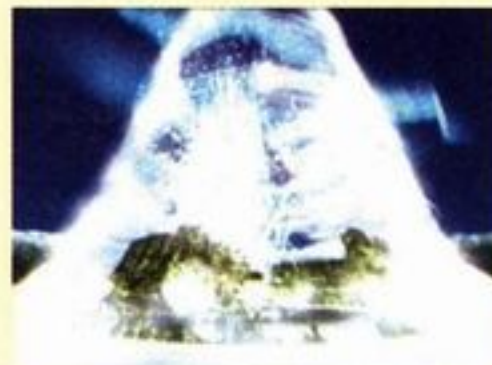
절벽의 내부를 지나다보면 얼음 덩어리를 굴리거나 거대한 고드름을 떨어뜨려서 길을 만드는 곳들이 있다. 이 때 고드름의 경우에는 전투를 벌이게 되므로 주의하자(4개 전부 떨어뜨린 후에 밑으로 내려가면 좋다). 절벽 내부의 두 번째 세이브 포인트 옆에는 파랗게 빛나는 것이 있는데 이를 조사하면 회복할 수 있다.

여기서 꼭 회복하고 가자

BOSS-트윈 헤드

양쪽 머리 모두 HP 18,000. 염, 냉기의 두 가지 속성을 지닌 브레스 및 지진 등의 강력한 공격을 해오며 죽을 때는 뇌 속성의 공격을 쓰는 강적. 속성에 대한 대비를 잘 해놓아야 하며 바하무트와 알렉산더 등의 강력한 전체 마법을 사용해서 공격하자. 수시로 HP에 신경을 써야 죽음을 면할 것이다.

클라우드의 정체

절벽을 지나서 도착한 곳은 거대한 크레이터.

클라우드: 아주 먼 옛날에 만들어진 크레이터로군. 하늘에서부터 무언가가 떨어져서 여기에 부딪혔겠지…. 별에 상처가 난 거야.

유피: 나도 알겠어…. 상처를 치유하기 위한 에너지가 이곳에 모여있는 거구나.

클라우드: 세피로스는 그 소중한 에너지를 빼앗아서 메테오를 사용하려고 해. 그렇게 된다면 이번에는 이 정도의 상처로는 끝나지 않겠지….

좀 더 진행하면 티파가 강제로 파티에 참가한다.

클라우드: 저건!!

루파우스: 드디어 찾았군.

스칼렛: 꺄하하하하하…. 하아…하아…. 정말 굉장하군요….

하이데커: 프레지던트가 그토록 원하며 찾고 계셨던 약속의 땅!!

루파우스: 하지만 그걸 얻는 건 나야. 미안하게 됐군. 아버지.

호조: 크크크…. 저곳은 그 누구도 소유할 수 없어. 류니온의 종착점…. 전부 모이겠군…. 세피로스…만날 수 있을까?

이곳을 지나는 도중에 대기의 벽이 발생하는 부분이 있다. 벽이 사라질 때쯤에 접근해서 사라진 순간에 신속하게 지나가자. 이러한 곳은 전부 3군데가 있으며 갈수록 지나가기가 까다로워지니 조심하자. 참고로 벽에 부딪히면 전투가 벌어진다. 2번째를 지나면 세피로스와 만난다.

나중에 갈수록 더 어려워진다

클라우드: 세피로스!!

시드: 여기까지다!

세피로스: 그래. 이 몸의 역할도 여기서 끝이군.

클라우드: 사라졌다!?

티파: 가까이 있을 지도 몰라….

????: 우리들의 역할은 흑마테리아를 주인이 계신 곳으로 가져가는 것.

클라우드: 우리들…?

시드: 이봐! 어떻게 되어 가는 거지?

????: 제노바 세포를 가진 자들….

클라우드: 그 주인이란….

????: 물론…세피로스. 크크크….

BOSS-제노바 DEATH

HP 25,000. 전의 것과는 반대로 화 속성의 공격을 주로 한다. 그 외에 사이레스를 걸어 아군을 침묵시키기도 한다. 하지만 속성 방어만 잘 해놓았다면 그리 어려움없이 깰 수 있다.

클라우드: 제노바 세포…. 과연…그런 건가. 제노바는 류니온한다는 거로군.

티파: 지금까지 우리들이 쫓고 있던 건 세피로스가 아니란 말이야?

클라우드: 설명은 나중에 해줄게. 지금은 우선 세피로스를 쓰러트리는 것만을 생각하자.

티파: 하지만 세피로스는….

클라우드: 진짜 세피로스는 이 안쪽에 있을 거야. 너무나 사악하고 아주 잔인한…그러나 굉장히 강력한 의지를 이 별의 상처의 깊은 곳에서부터 뿜어내고 있어.

클라우드: …흑마테리아는 우리들에게로 돌아왔군. 이제 세피로스를 쓰러트리면 모든 것이 끝나겠지….

티파: 흑마테리아는 가져가지 않는 편이 좋겠어. 누군가에게 맡겨두는 게 어때?

바렛트에게 흑마테리아를 맡기기로 한다.

클라우드: 아무한테도 넘겨주지마. 부탁이야. 우리들은 먼저 갈게! 모두들 기다리고 있어.

마지막 기류를 지나서 진행하면 갑자기 배경이 니블헤임으로 바뀐다.

티파: 이건 뭐지? 어떻게 된 거야?
클라우드: 티파, 침착해. 세피로스가 가까이 있어. 무슨 일이 일어난다고 해도 이상할 건 없지.
티파: 여긴 니블헤임…;
시드: 어째서 니블헤임이지?
클라우드: 이것은 세피로스가 만들어낸 환각이야. 우리들을 혼란시키려고 하는 거지. 너무 걱정하지마. 환각이라고 인식하고 있으면 무서울 건 없어. 자, 이대로 그냥 지나치자.
티파: 그래…; 앗!!
세피로스: 자, 갈까?
시드: 클라우드가 없잖아…;
티파: 그만해, 세피로스.
세피로스: 쓸데없는 짓을…;
티파: 클라우드…; 이건 환각이니까 너무 신경 쓰지마…;

클라우드: 이번에는 뭐지…?
티파: 이제 그만해!!
시드: 이거 참 심하군…;
클라우드: 이건 5년 전에 실제로 있었던 상황이야. 하지만…; 아마 저 신라 저택에서 나오는 사람은 내가 아니겠지. 또 쓸데없는 환각을 보여줄 속셈인가 봐. 거봐…내가 말한 대로지?
티파: 이런 건 보고 싶지 않아…; 클라우드…; 보면 안돼.
클라우드: 왜 그래, 티파? 아까도 말했잖아? 환각이라고 인식하면 두려울 건 없다고.

시드: 어이, 당신! 괜찮아? 앗, 이건 전부 환상이었지.
클라우드: 세피로스, 듣고 있지? 네가 말하고 싶은 건 알고 있어. 5년 전의 니블헤임에 내가 없었다고 말하고 싶은 거지?
세피로스: 이해한 것 같군.
클라우드: 넌 나를 혼란시키려는 거지? 하지만 이런 것을 본다고 해도 난 속지 않아. 왜냐하면 난 아주 잘 기억하고 있거든. 이 불의 뜨거움을 비롯해서 몸과 마음의 고통을…!
세피로스: 그럼, 이건 어떨까? 너는 인형…; 마음 따윈 없어…; 아픔 따윈 느끼지 못해…; 그런 너의 기억이 과연 어느 정도 의미가 있을까? 내가 보여준 세계가 진정한 과거…; 환상을 만들어낸 건 바로 너야.
세피로스: 이젠 이해했겠지?
클라우드: 이해는 전혀 하고 싶진 않지만 한 가지 묻고 싶은 것이 있어. 왜 이런 짓을 하는 거야?
세피로스: 크크크. 네 녀석이 본래의 자신을 찾도록 하려는 거다. 그리고 저번처럼 흑마테리아를 나에게…; 그렇다고는 해도 실패작이라고 생각했던 네 녀석이 제일 쓸모가 있으리라고는…; 호조가 알면 열 받겠는데?
클라우드: 호조!? 호조가 나랑 무슨 상관이 있는데?
세피로스: 넌…그래, 바로 5년 전의 일이다. 니블헤임이 불에 탄 후에 넌 호조의 손에 의해서 만들어졌다. 제노바 세포의 무서운 생명력 및 능력과 마황의 힘으로 만들어진 인형. 제노바 카피 미완성, 넘버링 없음…; 그것이 너의 진정한 모습이다.
티파: 클라우드, 눈을 감아! 아무 것도 듣지마!
클라우드: 티파, 너 왜 그래? 나는 전혀 신경 안 써. …사실은 중간부터 아예 듣지 않았지만 말야.
티파: 호조가 만들어냈다? 그런 것은 거짓말이야.
클라우드: 왜냐하면 우리들에겐 그 기억이 있잖아. 어렸을 적에, 별이 아름다웠던 그날 밤…;
세피로스: 후후 티파여. 말과는 반대로 왜 몸은 떨고 있지? 흠…; 너의 마음을 이곳에 비추어 볼까? 크크크…; 상태가 좋지 않은 것 같군.
클라우드: 티파…; 세피로스가 옳은 거야?
티파: 클라우드…;
클라우드: 뭘 그렇게 떨고 있어? 난 어떤 상황에 처한다고 해도 세피로스의 말을 믿지 않겠어. 물론 나 자신도 스스로에 대해서 알지 못하는 것이 있어. 하지만 여러가지 기억들이 있잖아. 티파도 말했지? '오랜만이야, 클라우드'라고. 티파의 그 말이 나에겐 항상 의지가 되고 있어. 난 티파의 소꿉 친구인 니블헤임의 클라우드야. 아무리 나 자신을 알지 못하게 되더라도 그것만은 진실이야. 그러니까 티파…; 그렇게 떨지마. 그 누구의 말보다도 나에겐 티파의 그런 태도가…;
티파: 아, 아냐, 클라우드…;
클라우드: 뭐가 아니라는 거야? 난…티파의 소꿉친구인 클라우드가 아니란 말이야?
티파: 그런 뜻이 아니야. 하지만 말로 잘 설명할 수가 없어…; 클라우드…; 조금이라도 좋으니까 생각할 시간을 줘…;
세피로스: 클라우드, 티파를 책망하지 마라. 내가 설명해 주지. 타인의 기억에 맞춰서 자신의 모습, 말, 행동을 변화시키는 것이 제노바의 능력이야. 네 안에 있는 제노바가 티파의 기억에 맞추어 널 만들어 냈다. 티파의 기억에 등장하는 소년들…; 그 소년들 속에 클라우드라는 이름을 가진 소년이 있었을 지도 모르지.
티파: 클라우드…; 지금은 아무 생각도 하지마. 부탁해…;
세피로스: 크크크, 생각해봐라, 클라우드. …클라우드? 크크크…; 이거 실례했군. 너에게 이름 따윈 없었지.
클라우드: 닥쳐, 세피로스!
세피로스: 아직도 모르겠나? 그렇다면…; 마을에서 니블산으로 출발하기 전에 사진을 찍었던 적이 있었지. 티파도 기억하고 있겠지? 클라우드는 알 리가 없겠군…; 그럼, 사진은 어떻게 되었을까? …이건가? 한 번 볼래? 아주 잘 찍혀져 있군.
티파: 클라우드…안돼…;
클라우드: 나는 틀림없이 찍혀있을 거야. 만약 찍혀있지 않아도 좋아. 여기는 세피로스가 만들어낸 환상의 세계니까…; 역시…; 이 사진은 가짜야. 진실은 내 기억 속에 있어. …5년 전, 나는 니블헤임에 돌아왔다. 마황로 조사의 임무를 맡았었고 16살이었어. 마을은 전혀 변하지 않았어. 나는 무엇을 했지? 그래…; 어머니를 만났고 마을 사람들도 만났어. 티파의 방에도 들어갔었지. 거기서 난…; 피아노를 쳤지! 서랍을 뒤져봤고…; 하룻밤을 보내고 니블 산에 있는 마황로로 갔어. 나는 아주 긴장해있었지. 왜냐하면 그 임무는 솔저 클래스 1ST가 된 후 첫 번째 임무였으니…; …솔저 클래스 1ST? …솔저? 난 언제부터 솔저였지? 솔저란 어떻게 해야 될 수 있지? 왜 생각나지 않지? 나는…나는…; 그래, 고민할 필요는 없어…; 왜냐하면 난…;
티파: 클라우드?
클라우드: 가자, 티파. 난…괜찮아.

클라우드는 온데 간데 없다

스칼렛: 굉장해!! 이거 전~부 마테리아에요!
루파우스: 겉은 풍부한 마황, 중심부는 마테리아의 보고…; 이것이야말로 약속의 땅이군.
호조: 약속의 땅 따위는 존재하지 않아. 전설…그냥 전해져 오는 이야기일 뿐…;
루파우스: 상상했던 것들이 여기에 있는 것만으로 족한 게 아닌가? 바로 그 융통성 없는 점이 이류과학자로서의 한계야. 무슨 일이지?
스칼렛: 벽 안에 들어있는 무언가가 움직이고 있어요!
호조: 웨폰…; 정말로 있었군…; 믿진 않고 있었는데…;
루파우스: 그게 무슨 말이지?
호조: 웨폰…; 별이 생성시킨 몬스터…; 별이 위기에 처했을 때 나타나서 모든 것을 무로 만든다…; 가스트 박사의 레포트에는 그렇게 적혀 있었지.
루파우스: 그런 레포트는 본 적이 없는데…; 어디에 있지?
호조: 여기야, 여기.
루파우스: 자넨 숨기는 것이 많군.

바렛트: 클라우드들이 괜찮을까? 하지만 이런 작은 흑마테리아가 별을 멸망시킨다니…믿기질 않는 걸. 뭐, 뭐야? 이게 무슨 일이지? 어라!? 모, 모두들!! 여긴 어디야? 다들 어디로 가버린 거야!

티파: 다행이다!! 바렛트, 여기에 있었구나!

바렛트: 티파!! 상황이 뭔가 이상해! 갑자기 어두워지더니 모두 없어져버렸어.

티파: 모두들 기다리고 있어! 클라우드가 위험하다구! 빨리 가서 도와줘! 저쪽으로 가면 돼!

바렛트: 그래! 무슨 영문인지는 잘 모르겠지만 어쨌든 가보면 알겠지!

티파: 우후후후…. 흑마테리아….

세피로스: 잊지 말게나….

세피로스에게 속는 바렛트

스칼렛: 사장…. 왠지 안 좋은 예감이 들어요.

루파우스: 흠…. 일단 비공정으로 돌아가 볼까. 본격적인 조사를 벌이기 전에 준비도 해둬야 하니까.

스칼렛: 어머!! 어디서 왔죠!?

클라우드: 여긴 너희들에게 넘겨줄 순 없어. 뒤는 나에게 맡기고 얼른 사라져 버려.

루파우스: 너에게 맡기라고? 훗…무슨 말인지 잘 모르겠는데.

클라우드: 이곳은 류니온의 최종지점…. 모든 것이 끝나고 다시 시작되는 장소….

티파: 클라우드!

바렛트: 이봐! 도우러 왔어!

클라우드: 고마워, 바렛트…. 흑마테리아는?

바렛트: 괜찮아. 잘 가지고 있어.

클라우드: 이제부턴 내가 보관할게. 흑마테리아를 나에게 줘….

티파: 내 목소리가 안 들리는 거야!?

바렛트: 괜찮겠어? 자.

티파: 안돼! 클라우드를 막아야 해!

클라우드: 고마워. 뒤는 내가…맡겠습니다.

세피로스: 흑마테리아를 어서 나에게….

클라우드: 모두 지금까지 고마웠어. 그리고…미안해. …정말 미안해. 죄송합니다…. 특히 티파씨…. 정말로 죄송합니다. 여러가지로 잘 대해 주셨는데…. 뭐라고 하면 좋을지…. 전 이제 클라우드와는 동조될 수 없습니다…. 티파씨…. 언젠가 어딘 가에서 진짜 클라우드군과 만날 수 있길 빌겠어요.

호조: 크크크…. 멋지군…. 나의 실험이 완벽히 성공한 모양이야. 넌 넘버가 몇 이지? 문신은 어디에 있나?

클라우드: 호조박사…. 전 넘버가 없습니다. 전 실패작이기 때문에 박사가 넘버를 주지 않았습니다.

호조: 이게 무슨 일이냐…. 실패작만이 여기까지 도달했다는 거냐….

클라우드: 박사…넘버를 주십시오. 저에게도 넘버를 주세요….

호조: 닥쳐, 이 실패작 녀석….

루파우스: 저 녀석은…뭐지?

호조: 5년 전에 세피로스가 죽은 직후 내가 만들어낸 세피로스 카피중에 하나…. 제노바 세포와 마황, 거기에 나의 지식, 기술, 번뜩임이 첨가되어 생성된 과학적이고 비밀스런 생명이 바로 세피로스 카피다. 실패작이란 게 맘에 들진 않지만 이로써 제노바의 류니온 가설은 증명되었다. 제노바는 신체를 갈기갈기 찢어놓아도 한 장소에 집결해서 재생하지. 이것이 제노바의 '류니온'이다. 난 류니온의 시작을 기다렸다. 그리고 5년이 흐른 후 카피들은 움직이기 시작했지. 카피들은 미드갈에 보관해 놓았던 제노바로 모이려고 했을 터…. 하지만 나의 이 예상은 빗나가고 말았다. 그뿐만이 아니라 신라 빌딩에 있던 제노바도 이동을 시작했다.

호조: 하지만 천재인 나로서는 그게 세피로스의 짓이란 걸 금방 알아챘지. 세피로스의 의지는 라이프 스트림 속으로 확산되어 사라진 것이 아니었어. 세피로스 그 스스로 카피를 모으기 시작한 거야….

클라우드: 그렇습니다. 그게 시작이었습니다.

호조: 난 카피들이 어디로 가는 건지 몰랐다.

클라우드: 저도 몰랐습니다.

호조: 단지 목적지에는 세피로스가 있다는 사실만 알았지.

클라우드: 전 세피로스를 쫓고 있었던 게 아닙니다. 세피로스에게 불려졌습니다. 세피로스로의 분노와 증오…. 그건 내가 세피로스를 잊지 못하게 하기 위한 일종의 세피로스의 선물이었죠…. 세피로스? 세피로스? 제가 왔습니다. 흑마테리아를 가지고 돌아왔습니다. 모습을 보여주세요…. 어디에 있습니까? 아…세피로스…. 겨우 만났군요.

호조: 봤지!! 세피로스라고! 역시 여기에 있었구나! 굉장해! 제노바의 류니온과 세피로스의 의지력! 라이프 스트림 속에 확산되지도 않고 여기로 모인 거야! 카카카!

티파: 호조박사…. 뭐가 그렇게 기쁘죠? 무슨 일이 벌어질지 아직도 모르겠어요…? 클라우드는 흑마테리아를 가지고 있어요! 세피로스는 그걸 이용해서 메테오를 부르고 말 거예요! 그럼 모두 죽게 된다고요!

루파우스: 이미 늦었어…. 슬슬 여기서 나가는 게 좋겠군. 자네들도 같이 와줘야겠어. 여러가지 물어볼 것이 있거든.

바렛트: 이봐! 클라우드! 그만둬!!

티파: 클라우드!!!

흑마테리아는 결국 세피로스에게…

가까스로 탈출하는 티파들…. 때마침 웨폰들은 깨어나서 활동하기 시작했다.

웨폰의 습격

티파: 클라우드…. 클라우드…. 어떻게 하면 좋을 지 몰랐다…. 언제나 그러했다….

????: 왜 그러죠?

클라우드: 우우….

????: 불쌍하게도….

클라우드: 우아아….

티파: 괜찮아요?

클라우드: 우…아아아…. 아…티파? 티파…? 티파!

티파: …? 아, 클라우드!

클라우드: 맞아. 난 클라우드야.

티파: 정말 클라우드구나! 이렇게 만나게 되다니!

클라우드: 오랜만이야.

티파: 그런데 어떻게 된 거야? 상태가 별로 안 좋아 보이는데….

클라우드: 그래? 아냐, 난 괜찮아.

티파: 이게 몇 년 만이지?

클라우드: 5년 만이지.

티파: ….

클라우드: 왜 그래?

티파: 정말 오랜만이네….

티파: 사실은 7년만에 만난 거였다. 원하던 대로 솔저가 되었다는 것, 세피로스 사건을 계기로 그만두었다는 것, 아무런 일이나 하고 있다는 것…, 니블헤임을 나선 후에 대한 것 등등 여러가지를 이야기해 줬지만…. 하지만…. 클라우드의 말에서 약간 이상한 점을 느꼈지. 당연히 알고 있을 일을 모르고 있다든지, 전혀 모르고 있을 일을 알고 있다든지…. 난 이것저것 확인해보고 싶었다. 하지만…. 너무 그런 것만 물어보면 클라우드가 멀리 사라질 것만 같아서….

티파: 그건 싫었다…. 어떻게 하면 좋을지 몰랐다. 시간이 필요하다고 느꼈다. 그러니까 클라우드에게 아바란치를 소개시켜줬다. 곁에서 자세히 지켜보고 싶었기 때문에….

티파와 클라우드의 첫 재회

티파는 겨우 깨어났고 곁에는 바렛트만이 있었다.

바렛트: 왜 녀석에 대해 숨겼지?
티파: 두려웠으니까….
바렛트: 그거라면 안심해도 돼. 나도 클라우드에 대해선 거의 몰랐으니까. 아, 안심하라고 하면 안되나…. 다른 녀석들은 무사한지 어떤 지도 모르겠어.
티파: 분명히…살아있을 거야. 내가 어느 정도 잔 거지…?
바렛트: 그러니까…. 그 때부터 쭉 7일 정도일 거야.
티파: 세피로스는?
바렛트: 아직 부활하진 않은 것 같은데…. 북쪽 대공동의 커다란 빛을 기억해? 그후에 크레이터는 빛으로 된 거대한 배리어로 둘러싸여 버렸어. 세피로스는 배리어의 보호를 받으며 그 큰 구멍에서 잠들고 있다는 얘기가 되지. 우리들에겐 방법이 없어. 그저 녀석이 눈뜰 때를 기다리는 것 밖에는….
바렛트: 게다가 웨폰이라는 거대한 몬스터가 나타났어.
티파: …웨폰?
바렛트: 크레이터의 바닥에서 세피로스 주위에 있던 괴물들이 기억나나? 그게 지상으로 나왔어. 웨폰을 가리켜 고대에 살던 전설의 거대 괴수라는 말도 있지.
티파: 그 웨폰은 세피로스를 지켜주고 있는 걸까?
바렛트: 몰라. 하지만 어쨌든 그 녀석들이 나타나서 세계를 공격하기 시작했어. 기특하게도 루파우스는 그 녀석과 싸우려 하고 있지. 사실은 우리들이 쓰러뜨려야 하지만 시간이 없어….

상공에서 빛나고 있는 메테오.

티파: 시간…. 그렇지, 메테오는 어떻게 됐어?

티파: 그래도 포기하면 안되겠지?
바렛트: 글쎄.
루파우스: 너희들을 잡아두고 있으면 클라우드가 구하러 올 줄 알았는데…. 호조박사도 클라우드를 조사하고 싶어하고….
티파: 클라우드를 어떻게 할 셈이지!
루파우스: 세피로스의 분신…. 메테오가 나타나버린 지금 시점에서는 폐품과도 같은 존재겠지…. 그런 이유로 너희들에게도 더 이상 볼일은 없어. 아니지…. 아직은 중요한 일이 남아있을지도….
하이데커: 사장! 처형 준비가 끝났습니다.
바렛트: 처형이라고!?
루파우스: 너희들은 이 사태를 일으킨 장본인들로서 처형된다.
바렛트: 이 녀석을 조금이라도 좋게 생각했던 내가 바보지….
루파우스: 그럼 마지막 휴식을 즐기고 있게나.

병사들에게 이끌려 내려가는 티파와 바렛트. 중간에 세이브 포인트가 있다.

스칼렛: 모두 모이셨습니까? 바로 이 자들이 세계를 혼란에 빠뜨린 장본인들이에요!
바렛트: 이 녀석들은 뭐야?
스칼렛: 당신들의 처형 장면은 텔레비전 방송으로 중계될 거예요.
????: 스칼렛씨, 이번에는 왜 이런 식으로 공개 처형을 하는 거죠?
스칼렛: 메테오로 혼란에 빠진 민중들을 바로잡기 위해서는 누군가 한 명을 악인으로 몰아세우는 것이 가장 좋죠.
티파: 악취미….
스칼렛: 까하하하하! 말은 안하고 있지만 사실 모두들 이런 걸 아주 좋아한다고요!
스칼렛: 그럼 우선 이 아가씨부터 시작하죠.
바렛트: 처형할거면 나부터 해라!
스칼렛: 이봐요, 카메라! 이쪽을 찍어요! 이런 눈물나는 장면이 최고로 잘 팔리니까요!
티파: 무슨 짓이에요!
스칼렛: 나의 특제 가스실이죠. 실컷 괴로움을 맛보세요. 건방지군요!!
스칼렛: 이제 즐거운 쇼가 시작합니다. 까하하하하!

긴급 경보가 울린다.

????: 우와아! 웨폰이다!
????: 도망가자!
스칼렛: 잠깐 당신들! 젠장~. 이렇게 좋은 때에 이런 일이 일어나다니!
????: 스칼렛씨, 지금 심정은 어떻습니까?
스칼렛: 어머, 당신은 안 도망가요? 그런데…심정이라니? 지금 심정은 말이죠…. 룰~.
바렛트: 아니? 수면가스?
병사: 수상한 놈이다!!

병사들과의 전투.

케트 시: 구하러 왔습니다.
바렛트: 신라 사람인 네가 어째서….
케트 시: 전 처형에는 반댑니다. 게다가 이 여자도 마음에 안 들고…. 그럼 티파씨를 구해야죠. 전 입구를 맡고 있겠어요.

티파가 갇혀 있는 가스실의 문은 열리지 않는데….

하이데커: 웨폰입니다.
루파우스: 최근에는 빈번하게 나타나는군. 막을 수 있겠나?
하이데커: 예. 공격의 허가는?
루파우스: 그런 건 물어볼 필요도 없지.
하이데커: 우리의 자랑스런 대포를 한 방 먹이겠습니다. 모든 포문을 열어라!! 캐논포 수정, 목표는 웨폰!!
????: 준비됐습니다!
하이데커: 캐논포…발사!!!

루파우스: 성공인가?
하이데커: 보시는 대로….
????: 웨폰 접근!
하이데커: 이럴 수가! 확실히 명중했을 텐데!
루파우스: 캐논포는?
하이데커: 다음 발사까지 준비하는데 시간이 걸립니다.
루파우스: 그때까지 통상병기로써 시간을 끌게!
하이데커: 예! 모든 포문을 열어라! 목표는 웨폰! 상륙을 저지해라!

티파: 가스!! 바렛트 도와줘!!
바렛트: 잠시 숨을 멈추고 있어! 조금이라도 길게 참아봐!
티파: 그런! 숨을 참는다고 해도 한계가 있어!
바렛트: 젠장!

문 앞에 있는 케트 시에게 말을 걸면 일단 밖으로 나서게 된다. 도중에 변장한 유피를 만날 수 있다. 그 후 비행장까지 가면 곧 티파로 시점이 바뀐다. 티파로는 버튼을 이용해서 열쇠를 주워야 한다. 발부터 시작해서 머리 및 손을 이용하면(동시에 두 가지를 사용하기도 해야 한다) 곧 풀려날 수 있다.

일단 발로 끌어온 후에는 발과 머리를 동시에 사용해야 한다

웨폰의 면상을 시원하게 날려버린다

그리고 웨폰의 공격으로 인해 벽에 생긴 틈으로 빠져나가자. 포대의 끝에서 궁지에 몰렸을 때는 스칼렛과 따귀 대결을 벌일 수 있다. 타이밍을 잘 맞춰서(스칼렛이 손을 들 때) ○버

PlayStation

튼을 눌러 따귀를 날리자. 후에 비공정이 날아와서 무사히 도망가게 된다.

극적 탈출

시드: 나의 비공정 하이윈드에 잘 오셨습니다! 어때! 좀 더 감격해봐!
레드서틴: 시드….
시드: 아참….
티파: 멤버가 부족하네….

티파: 메테오가 점점 다가올수록 웨폰이 난폭해지고 있어…. 이런 때에 뭘 어떻게 해야할 지 난 잘 모르겠어…. 모르겠단 말야….
바렛트: 무슨 말을 하는 거야! 함께 생각해보자구! 우리들이 탄 열차는 도중에 내릴 수 없다고 했잖아!
티파: 클라우드가 있다면 전부 해결될 것 같아…. 클라우드가 전처럼 포즈를 취하면서 말해줄 거야. '괜찮아, 티파'라면서….
바렛트: 티파! 언제부터 그렇게 약한 여자가 된 거야!
티파: 미안해. 좀 맥이 풀려서….
레드서틴: 티파, 게다가 우리들이 클라우드라고 생각했던 건….
티파: 알아…. 그러니까 확인해보고 싶어. 한 번만 더 만나고 싶어.

레드서틴: 혹시…. 북쪽 크레이터 중앙의 지면이 무너져 내려서 클라우드는 그대로 추락해버리고…. 거기다가 지중의 안은 매우 깊지…?
티파: …라이프 스트림에 대한 얘기야?
레드서틴: 그 라이프 스트림이 해져 이곳 저곳을 돌아다닐 때 때때로 지상으로 분출되기도 하지. 그런 장소가 있다는 얘길 들은 적이 있어. 만약에 만약…. 클라우드가 라이프 스트림 속에 있다가 같이 지상으로 분출된다면….

클라우드와의 재회

이제 비공정 하이윈드를 이용해서 지도 남동쪽 부근에 있는 미딜 마을로 가보자. 마을 안의 상점에는 작은 초코보를 볼 수 있는데 이 녀석에게 미멧(ミメット)의 야채를 준 후 귀(耳)를 조사해보면 강력한 마테리아를 얻을 수 있다. 마을 중앙에 있는 개를 만난 후 클라우드에 대한 이야기를 들을 수 있으며 곧 클라우드를 만나게 된다.

이곳이 미딜 마을

티파: 클라우드!?
의사: 이런이런, 그렇게 급한 얼굴로 무슨 일이신가?
티파: 죄송합니다. 친구가 여기서 신세를 지고있다고 들어서….
의사: 친구…? 아아! 그 젊은이 말인가!? 안심하게. 아가씨의 친구라면 바로 옆방에 있다네. 단지 아직 상태가….
티파: 이쪽입니까? 실례하겠습니다! 클라우드!? 아아…클라우드!! 무사한 것 같아 다행이야!? …!?
티파: 클라우드!?
클라우드: 우…아아…?
티파: 왜…왜 그래…클라우드?
클라우드: 아…. 아부…?
티파: 클라우드! 어떻게 된 거야…!?
의사: 마황중독이라네…. 그것도 굉장히 정도가 심한…. 어쨌든 이 젊은이는 강렬한 마황 에너지에 장시간 노출되어 있던 것 같네. 지금은 보는 대로 자신이 누군지, 어디에 있는지조차 모르고 있지…. 안됐지만 아가씨의 목소리도 듣지 못할 걸세…. 진짜 그는 다른 곳에 있는 셈이지. 그 누구도 가보지 못한 먼 곳에서 외톨이가 된 채로….
티파: 그럴 수가…!!
시드: 쳇…곤란하게 됐군.
유피: 거짓말이지!?
티파: 클라우드….
의사: 에헴! 우리들은 잠시 자리를 비워주도록 할까. 자 자네들도 함께 밖에서 기다리도록 하지.
티파: 어째서…? 왜 이렇게 된 거지…! 부탁이야, 클라우드…. 대답해 줘…. 내가 분명히 보인다고, 내 목소리가 들린다고…제발 그렇게 말해 줘….
티파: 너와의 추억을 믿고 여기까지 왔는데…. 이렇게 되다니…! 너무하잖아…. 아아, 클라우드…! 나는…!

시드: 의사 선생, 그럼 좀 더 정확히 가르쳐주지 않겠소? 클라우드 녀석은 어떻게 된 거요? 다시 원래대로 돌아올 수 있는 거요?
의사: 다시 말하건데 그는 아주 심한 마황중독에 걸려있소. 저렇게까지 심한 건 나도 본 적이 없소…. 마황 에너지 안에 잠들어있는 방대한 지식의 양…. 그게 한꺼번에 그의 머리 속으로 흘러 들어간 거겠지…. 보통의 인간이라면 견딜 수 없었을 거요…. 살아있는 것만으로도 기적이지!
시드: 라이프 스트림에 떨어져서 겨우 여기까지 흘러들어 왔는데….
의사: 하지만 아직 희망은 남아있으니까 절대 포기하지 마시오. 만약 당신들이 희망을 버린다면 그는 돌아갈 곳이 없어지는 셈이 아니겠소?
시드: 희망이라…. 확실히 지금 우리들에게 남겨진 건 그 녀석뿐일지도 모르지….
티파: ….
시드: 괜찮아?
티파: 응…. 걱정하게 해서 미안해. 그리고…모두들에게 할 말이 있는데….

티파: 내가 말하려는 건 다름 아닌 클라우드에 대해서인데…. 난…그의 곁에 남아 있을까해….
시드: 그래 알았어.
유피: 역시 그래야지. 자신의 마음에 정직해 져야지.
티파: 모두들 미안…. 이럴 때에….
시드: 괜찮아. 나도 또 찾아올 테니까.
유피: 그럼 티파, 클라우드를 부탁할게. 힘내야 돼.
티파: 응….
시드: 좋아. 그럼 하이윈드로 돌아가자.

결국 티파는 이곳에 남는다

휴즈 마테리아의 회수

바렛트: 그럼 이제 어떻게 하지? 우리들이 할 수 있는 게 뭐야? 응? 뭔가 없을까? 클라우드가 회복되길 마냥 기다리고 있을 순 없잖아.
케트 시: 저기, 저한테 정보가 있는데요.
바렛트: 오, 이젠 역스파이 활동까지 하시나?
케트 시: 하아…. 이미 여러분 쪽으로 돌아섰다구요. '아하하(하이데커)'와 '꺄하하(스칼렛)'의 두 명이 뭔가 실행할 셈인가 봅니다. 한 번 도청해볼게요.

루파우스: 우리는 두 가지 문제를 안고 있다. '1. 메테오의 파괴, 2. 북쪽 대공동의 배리어를 없애고 세피로스를 물리친다.' 뭔가 생각해 놓은 작전이라도 있나?
하이데커: 아하하하! 문제없습니다. 이미 첫 번째 문제는 해결된 거나 마찬가지죠. 메테오는 곧 산산조각이 날 겁니다. 그것을 위한 작전은 이미 실행되고 있습니다. 그 작전은 바로 각지의 휴즈 마테리아 회수입니다.
루파우스: 호오.
스칼렛: 휴즈 마테리아는 마황로 내에서 압축되어 생성되어지는, 고도로 집적된 특별한 마테리아죠. 거기서 끌어낼 수 있는 에너지는 통상 마테리아의 330배! 꺄하하하하하! 굉장하죠! 그 휴즈 마테리아를 한 곳에 모아 동시에 메테오에 던져버리는 거지요. 그럼 대폭발! 메테오는 문자 그대로 박살나겠죠.
루파우스: 메테오에 던져버린다고? 우리들의 기술로 그게 가능한가?
스칼렛: 그것은 문제없어요. 그보다는 우선 각지의 휴즈 마테리아를 회수하는 것이 급해요.
하이데커: 이미 니블헤임의 휴즈 마테리아는 회수 완료했습니다. 남은 것은 코렐과 콘돌포트의 두 곳. 코렐에는 이미 군대를 보내놓았습니다. 아하하하하!
바렛트: 코렐이라고!! 이 이상 코렐을 어떻게 하려는 거냐!
레드서틴: 게다가 휴즈 마테리아…. 거대한 마테리아말이지? 난 들은 적이 있어. 아마 우리들의 작은 마테리아를 거대한 마테리아에 가까이 가져가면 분명히 무슨 반응이 나타날 거야. 그러니까

우리들이 마테리아의 힘을 빌려서 싸움을 계속할 셈이라면….

바렛트: 휴즈 마테리아를 신라에게 넘겨줄 순 없지! 그래서 클라우드가 돌아오면 휴즈 마테리아를 보여줘서 깜짝 놀라게 해주자고.

케트 시: 바렛트씨, 아무리 그래도 클라우드씨가 돌아오지 않는 다면 헛고생이라구요.

바렛트: 그런 건 별로 상관없어. 그것보다…. 단체행동에는 리더가 필요하다구. 그리고 물론 리더는 나…라고 말하고 싶지만 난 리더가 될 순 없어. 요즘에 그런 걸 깨달았지. 그런 이유로 해서….

시드: ZZZZZZZZ…. ZZZZ…? 앗!? 무, 무슨 일이지!?

바렛트: 네가 리더로 뽑혔다.

시드: 그런 귀찮은 건 싫어.

바렛트: 앞으로의 싸움에는 너와 이 비공정 하이윈드가 꼭 필요해. 이건 별을 구하기 위한 소중한 비공정이야. 그리고 이 비공정에 대해 잘 알고 있는 건 시드 너잖아? 그러니까 우리들의 리더가 될 사람은 시드, 너밖에 없어.

시드: 헤…별을 구하기 위한 소중한 배라고…. 뭔가 좀 뜨거워지는데…. 지금 그 이야기는 가슴에 확 닿았다고! 나도 남자야! 기꺼이 리더를 맡겠어! 모두 날 따라와!

바렛트: 그럼 우선 오퍼레이션 룸으로 가봐.

시드: 오오!!

새로운 리더 탄생

우선 코렐 쪽의 휴즈 마테리아를 얻으러 가자. 코렐의 마황로 앞에서 적들과 싸운 후 휴즈 마테리아를 실은 열차가 떠나버린다. 하지만 곧 시드가 다른 열차를 몰고 나와서 쫓아가게 된다. 이제 제한 시간 내에 도망간 열차를 따라잡아야 한다. 방향키의 위와 △버튼을 번갈아 누르는 것을 빨리 반복하면 곧 따라잡을 수 있다(이것도 인터내셔널에 와서 쉬워진 듯).

양쪽 레버를 교대로 연타

열차를 갈아 탄 이후 맨 앞 차량으로 향하면서 5번의 전투가 일어나는데 직접 공격으로 신속하게 처리하자. 기계류에게는 강력한 뇌 속성의 마법을 써도 된다. 맨 앞 차량에서 병사들을 처리한 후에는 기차를 멈춰야 하는데 이번에는 십자키와 버튼을 동시에 눌러서 함께 움직여야 한다. 동시에 올리거나 내리기를 반복하다 보면 멈출 수 있다.

작전이 무사히 성공하면 휴즈 마테리아를 입수할 수 있으며 마을 사람들에게서 '알테마' 마테리아를 받을 수 있다. 만약 열차를 멈추지 못했을 경우에는 휴즈 마테리아는 입수할 수 없으며 알테마는 5만 길을 주고 구입할 수 있게 된다. 마지막으로 아예 처음부터 열차를 따라잡지 못했을 경우에는 마을 붕괴 이벤트는 없지만 휴즈 마테리아와 알테마 둘 다 얻지 못한다.

알테마 마테리아를 얻었다!

다음엔 콘돌 포트로 가서 시뮬레이션 전투를 벌이자. 이긴 후에는 다시 내려와서 대화를 통해 휴즈 마테리아를 얻을 수 있으며 콘돌 포트 정상에서 '피닉스' 마테리아를 얻을 수 있다. 반대로 실패했을 경우에는 휴즈 마테리아는 물론 피닉스도 얻지 못한다(콘돌 포트가 붕괴되므로). 두 가지의 휴즈 마테리아 이벤트를 마친 후 다시 미딜로 돌아가서 클라우드를 찾아가자.

자금만 뒷받침 된다면 낙승

피닉스를 잊지 말자

티파: 안돼…. 전혀 나아질 기미가 없어…. 클라우드는 평생 이러고 살아야만 할까? 꺅?

클라우드: …놈들이…놈들이 온다…!!

시드: 클라우드!? 지금 뭐라고 한 거야!

클라우드: 우…아아…?

시드: 젠장, 대체 무슨 일이야!?

시드: 이, 이건 뭐야…? 지하의 라이프 스트림이 지표로 분출되려는 건가!? 어라…!? 이것 참 위험하군…!!

티파: 시드…!? 무슨 일이야!?

시드: 아무 것도 아냐!! 그보다 넌 클라우드와 함께 안에 있어!!

티파: 하지만…!?

시드: 헷, 걱정하지마. 이 내가 그렇게 쉽게 당할 거 같아?

티파: 조심해….

시드: 좋아, 가자!

시드: 제길!! 웨폰 녀석인가!! 이런 상황에서 등장하다니…! 자, 덤벼라! 빌어먹을 녀석아!!

BOSS-알테마 웨폰

확실히 여느 적보다는 강하다. 하지만 어느 정도 때리면 도망가기 때문에 그냥 때리기만 해주자.

시드: 저 녀석! 도망가는 거야?

바렛트: 젠장, 조금만 더 하면 놈을 쓰러뜨릴 수 있었는데….

유피: 라이프 스트림도 어쨌든 진정된 것 같아.

시드: 설마…!! 이, 이거 위험한데…! 스트림의 본류가 분출되려는 건가!? 아까 전과는 비교도 할 수 없을 정도로 거대한데…!! 안되겠군!! 도망치자…!!

유피: 하지만 티파하고 클라우드가 아직…!?

시드: 바보 녀석!! 지금 남 걱정 할 때야!? 언제 스트림이 솟아 나올지도 모르는데…. 우왓!! 시간이 없어, 서둘러!! 티파!! 클라우드!! 도망쳐!!!

티파: 뭔가 위험한데…. 진동이 점점 더 심해지잖아. 잠깐만 기다려봐, 클라우드, 선생님! 여기서 있는 것보다 밖으로 도망치는 게 좋지 않겠어요…?

의사: 음…. 넓은 장소로 피난하는 게 더 안전할 지도 모르겠군.

티파: 아무 걱정 안 해도 돼, 클라우드…. 내가 반드시 안전한 곳으로 옮겨줄 테니까!

의사: 이런! 집이 견디질 못해!! 서두르게!!

티파: 예! 클라우드, 괜찮아…? 자, 간다!!

하지만 역시 무리였다…

진실을 찾아서…

라이프 스트림 속으로 빠진 티파와 클라우드.

티파: 여, 여긴…? 난 어떻게 된 거지…? 클라우드는…!? 클라우드는 어디 있지!? 아…뭐지? 누구…? 누구죠…? 안 들려요…. 잠깐만…! 난 그런 거 몰라! 아냐, 내가 아니야…! 난 그렇게 안 해!!

티파: 싫어, 그만해…!! 안으로 들어오지 마!! 누가 좀 도와줘요…! 제발…! 클라우드, 도와줘!! 싫어어어어…!

PlayStation

티파: …. 여기는…? 클라우드!? 어떻게 된 거야…1? 이건 도대체…!? 여긴 너의 꿈 속…? 아니면 너의 의식 속이야…?
티파: 클라우드…. 자신을 찾고 있구나…. 나도 도와줄게…. 진짜 너를 되찾기 위해서 함께 노력하자! 하지만…어떻게 해야하지…?

우선 위쪽에 있는 클라우드에게 가서 말을 걸자.

클라우드: 니블헤임의 문…. 5년 전에 세피로스와 함께 이 문을 지났고…. 그리고 모든 것이 시작되었다….
티파: 니블헤임과 연결되어 있네…? 그래…. 역시 그 곳에서부터 시작하는 게 가장 좋을지도 몰라…. 가자, 클라우드, 괴로울지도 모르지만…. 내가 곁에 있어 줄게.

티파: 자 클라우드, 급수탑이 있어, 할아버지의 여관도 있네, 마을에서 1대뿐인 트럭도 있고…. 우리들이 어릴 적부터 여기에 있었지? 이것이 네 기억 속의 니블헤임이구나? 나의 니블헤임과 똑같아. 그렇다면 여긴 우리들의 니블헤임이지….
티파: 5년 전 이곳에 두 명의 솔저가 왔어, 세피로스와…젊고 밝은 성격을 가진 솔저…. 그 때의 상황을 한 번 더 가르쳐줘봐. 5년 전 난 처음으로 세피로스를 직접 보았어, 이 사람이 영웅 세피로스…. 클라우드가 동경하고 있었던 최고의 솔저 세피로스, 하지만 직접 보니까 냉정한 사람일 것 같았지, 나쁜 예감이 들었던 걸로 기억해.
티파: 그게 아냐, 클라우드…. 사실을 말하는 것이 두려워서 계속 숨겨왔었지…. 하지만 지금은 숨김없이 이야기할래, 그때 넌 없었어, 클라우드, 5년 전에 넌 니블헤임에 오지 않았어, 난…기다렸었지만 클라우드는 오지 않았지….
티파: 그때 세피로스와 함께 온 것은 다른 사람….
클라우드: 세피로스와 함께 니블헤임에 온 솔저는 클라우드가…아니었다…?
티파: 난 더 이상 아무 것도 말해줄 수 없어…. 그 답은 네가 스스로 알아낼 수 밖에 없어…. 만약 알아내지 못 한다면 넌…. 하지만 서두르지마, 클라우드, 천천히 조금씩 알아가자.

이번엔 좌측의 클라우드에게 가보자.

클라우드: 별이 가득한 밤 하늘 아래의 급수탑…. 그날 밤 두 사람의 약속은 거짓된 기억에 지나지 않았다면…?
티파: 당황하지마, 클라우드, 대답을 너무 서두르면 안돼, 여러가지 작은 추억들을 확인해가면서 천천히 생각해내야지….
티파: 그래…예를 들자면 그 밤하늘에 가득 찬 별들….
티파: 처음부터 생각해보자…. 클라우드, 생각해봐…. 그래, 난 이 옷을 입고 있었어, 그리고 클라우드는 키가 작았지, 귀엽네…. 언젠가 세피로스가 이렇게 말했지…. 클라우드는 나의 말에 따라 이 기억을 만들어 냈다고…. 하지만 이 별이 가득한 하늘은 클라우드가 스스로 생각해낸 거야…. 별이 매우 아름답던 밤에 우리는 급수탑에 앉아 함께 이야기를 했어…. 그래서 난 언제나 네가 진짜 클라우드라고 생각했었어, 나는 네가 니블헤임의 클라우드라고 믿고 있어…. 하지만 너 스스로는 안 믿고 있지…. 이 기억만으론 부족한 거 같네….
티파: 그럼 클라우드, 다른 기억을 떠올려 보는 게 어때? 아, 기억은 그런 게 아니지…. 기억이란 건 머리 속에서 불현듯 떠오르는 것이라 틀리기도 하고, 형상이 바뀌기도 하지…. 하지만 가슴속에 깊이 잠들어있는 추억은 그것과 달라…. 그건 분명히 거짓된 게 아냐, 만약 그런 추억을 불러낼 수만 있다면….
티파: 그렇지! 나랑 관계가 있는 추억을 생각해 보면 어떻겠니? 내가 무언가를 말해서 그걸 네가 떠올리는 게 아니고 반대로 클라우드가 무언가를 말한 후에 내가 그걸 기억해낸다면…. 그게 바로 너와 나의 추억…. 자, 뭔가 말해봐, 뭐라도 좋으니까 너에게 있어서 소중한 추억을 말야, 그러고 보니 클라우드는 어째서 솔저가 되고 싶다고 생각했어? 난 네가 갑자기 결심했던 것 같지만….
클라우드: 분했어…. 인정받고 싶었어…. 강해진다면 반드시 인정받을 수 있겠지….
티파: 인정받고 싶다고? 누구에게…?
클라우드: 티파에게….
티파: …나? 어째서!?
클라우드: 티파는 잊어버렸구나…. 그때의 일을….
티파: 넌…. 미안해…. 무슨 일이었는데?
클라우드: 아냐, 괜찮아, 티파는 그때 정신이 없었을 테니까, 그땐 자신의 일을 생각하기에도 벅찼을 텐데 나에 대한 일을 기억하지 못하는 게 당연하지.
티파: …그때?
클라우드: 나에게 있어선 소중한…. 분했지만 굉장히 중요한 추억이야…. 가볼래?

우측 클라우드에게 가보자.

클라우드: …감춰뒀던 은근한 소망…. 소중한 생각은 아무도 알아주지 않았고….
클라우드: 이 창이 어디로 연결되어있는지 알아? 그럼 간다!
티파: 내 방?
클라우드: 이날 난 처음으로 여기에 왔어.
티파: 그랬어…?
클라우드: 평상시에는 밖에서 쳐다볼 뿐이었지.
????: 저거 봐봐! 클라우드가 온다! 저 녀석, 들어올 건가 본데?

티파: 이 날, 클라우드가 처음으로 내 방에 들어온 거야? …그랬구나, 집은 서로 가까웠지만 난 클라우드에 대해서 잘 몰랐었어…. 어릴 때부터 계속 친하게 지내왔다고 생각했는데….
티파: 그러고 보니 클라우드가 내 방에 있던 걸 본 기억은 없어…. 같이 놀았던 기억도 없어…. 난 클라우드와의 추억을 언제나 급수탑에서만 떠올렸었지….
클라우드: 티파는 항상 이 사이좋은 세 명과 같이 지냈어.
티파: 그랬구나….
클라우드: 난 모두 바보라고 생각했어….
티파: 뭐!?
클라우드: 언제나 웃으며 놀기만 해서 너무 애들 같다고 생각했거든.
티파: 하지만 말 그대로 우린 어린애였잖아.
클라우드: 알아, 바보는 바로 나였지, 사실은 모두와 함께 놀고 싶어하면서 한 번도 말을 꺼내지 못했어, 그러한 가운데…. 난 저런 어린애들과는 다르다고 생각하게 됐지…. 그래도 혹시….
클라우드: 혹시라도 나에게 말을 걸어줄지도 모른다고 생각하면서 애들의 주위를 두리번거렸지….
클라우드: 성격은 어쩔 수 없을 정도로 비뚤어져 있었고…약했지….
클라우드: 티파를 급수탑으로 불러냈던 그날 밤에도 난 이렇게 생각했어…. 티파는 반드시 오지 않을 거라고…. 나 따윈 분명 싫어할 거라고….
티파: 그래 …. 그때는 너무 갑작스러워서 나도 좀 놀랐었어, 하지만…. 분명히 우리들은 그렇게 사이가 좋은 건 아니었지만…. 클라우드가 마을을 나간 후부턴 정말로 너에 대해 자주 생각했었어, 클라우드는 어떻게 됐을까, 클라우드는 솔저가 됐을까라고…. 클라우드의 기사가 실려있을지도 모른다는 생각에 안 읽던 신문도 보게되었지.
클라우드: 고마워, 티파, 나중에 그걸 이 녀석에게 말해 줘, 틀림없이 기뻐할 거야.
티파: 응! 어머? 그런데 이 날에 무슨 특별한 일이라도 있었던 거야?
클라우드: 이 날은 말이지….
클라우드: 티파의 어머니가….
티파: 엄마가 돌아가신 날….
티파: 엄마를 만나고 싶어….

티파: 저 산너머에는 뭐가 있을까?
????: 니블산은 너무 무서워, 사람이 수도 없이 죽었잖아.
????: 살아서는 넘을 수 없는 산….
티파: 그럼 죽은 사람이라면? 엄마는 산을 넘어 가버린 걸까? 난 가볼래!

클라우드: 그 후에 티파가 발을 잘못 딛는 바람에 떨어지게 되었지, 난 황급히 뛰어들었지만 제때에 맞추질 못했어, 결국 두 사람 모두 절벽에서 떨어졌지, 여기까진 무릎을 약간 다친 정도였지만….

티파 아빠: 클라우드! 왜 티파를 이런 위험한 곳으로 끌고 왔니! 정말…. 넌 뭘 생각하고 있는지 전혀 모르겠구나! 만약 티파에게 무슨 일이라도 생겼다면 어쩔 셈이었냐!

클라우드: 티파는 일주일 동안 의식 불명이었어. 죽어버리는 줄 알았지. 내가 잘 구했더라면…. 분했어…. 아무 것도 하지 못했던 나약한 나에게 화가 났어. 그 이후로 티파가 항상 날 책망하는 것 같은 느낌이 들었어. 어쩔 줄 모르던 난 아무에게나 시비를 걸었고….

클라우드: 그 무렵에 세피로스에 대해서 알게 된 거야. 세피로스처럼 강해지고 싶다. 강해진다면 모두 나를….

클라우드: 강해지기만 한다면…. 티파도 날 인정해줄 거라고….

티파: 그랬었구나…. 미안해, 클라우드. 내가 그때의 일을 확실히 기억하고 있었더라면 좀 더 빨리….

클라우드: 티파때문이 아냐. 나 때문이야.

티파: 하지만 분명히 그땐…. 우리들이 8살 때였지! 그래! 알아냈어! 클라우드는 5년 전에 만들어진 게 아냐. 어릴 적의 그 기억은 만들어진 것 따위가 아니거든! 클라우드, 힘내! 이제 조금만 더 하면 진짜 너를 발견해낼 수 있어! 한 번 더 니블헤임으로 가자!

티파: 클라우드, 기다려. 어디로 가는 거야?

클라우드: 마황로…? 5년 전의 마황로로 가자!

티파: 앗! 클라우드가 아니잖아!

클라우드: 재…재…잭스….

티파: 생각해 냈구나!! 그래! 세피로스와 함께 니블헤임에 왔던 건 잭스였어. 그렇다면 클라우드는 어디에 있었지? 클라우드, 넌 이 장면을 보고 있었던 거야…?

클라우드: 보고…있었어….

세피로스: 으헉…! 누, 누구냐!

????: 엄마를…티파를…마을을 돌려줘…. 당신을 존경하고 있었는데…. 당신처럼 되고 싶었는데….

티파: 클라우드!? 그랬었구나….

티파: 함께 있었구나…. 나를 보고 지켜봐 주고 있었어. 응, 기억해. 그래…클라우드였어.

잭스: 야, 클라우드. 기분 나쁘면 그 마스크 벗어버리지 그래?

클라우드: 아….

클라우드: 그래, 이게 나야…. 난 솔저가 되지 못했었어. 절대로 되겠다고 해놓고 마을을 나선 주제에…. 너무 부끄러워서 아무도 만나고 싶지 않았어….

세피로스: 기분 어때? 오래간만의 고향이잖아.

클라우드: 나는….

티파: …와줬구나. …약속을 지켜줬구나. 내가 위기에 처했을 때 분명히 와주었어!

클라우드: 미안…. 조금 늦었어….

티파: 괜찮아…. 클라우드.

세피로스: 너 같은 녀석에게…!!

잭스: 클라우드…. 세피로스에게 결정타를….

클라우드: 세피로스!

세피로스: 우쭐대지 마라….

세피로스: …이럴 수가!

티파: 클라우드….

클라우드: 그럼 안녕, 티파…. 다시 만나….

티파: …!?

티파: 클라우드!!

클라우드: 우…아아…! 우…. 티파….

티파: 클라우드…! 정말로 클라우드구나!

클라우드: 그래…. 티파…. 겨우 다시 만났구나….

티파: 바보!! 모두에게 걱정만 끼치고….

클라우드: 큭…!

티파: 클라우드!? 괜찮아!?

클라우드: 소, 소리가…. 녀석들의….

티파: 그렇지…. 우리들은 라이프 스트림 속에 있었지…. 모두들 기다리고 있어. 클라우드, 모두들이 있는 곳으로 돌아가자.

클라우드: 그래…. 함께 돌아가자. 티파….

바렛트: 어이 괜찮아!? 티파!?

티파: 으…으응? 바렛트…. 내가 돌아왔구나…. 클라우드는…? 클라우드는 괜찮아?

바렛트: 그래, 걱정 마. 참 질긴 녀석이야.

티파: 저기 바렛트…. 난 라이프 스트림 속에서 진짜 클라우드를 찾아냈어. 아, 내가 찾아낸 게 아니지…. 클라우드가 스스로 찾아냈으니까….

바렛트: 그래 알았어…. 그 동안 의심해서 미안했군. 그래도 네겐 진짜 못 당하겠어. 정말 굉장한 여자야….

티파: 인간이란 자신의 내부에 얼마나 많은 것들을 묻어 두고 살까…. 그리고 왜 그런 것들을 잊어버리고 마는 걸까…. 정말로 이상해….

바렛트: 어이, 티파!? 정신 차려!! 티파!?

간신이 빠져나온 두 사람

비공정 내부로 모인 일행들.

클라우드: 모두들…미안해. 뭐라고 말하면 좋을지….

레드서틴: 괜찮아, 클라우드. 너무 사과하지 않아도 돼.

클라우드: 나는 원 솔저 같은 게 아냐. 모두에게 말한 5년 전의 이야기나 솔저로서의 이야기는 내 스스로가 만들어낸 환상이었어. 큰 마음을 먹고 마을을 나왔지만 솔저가 되지 못했던 나…. 그걸 부끄럽게 여겼던 난, 친구였던 잭스에게서 들은 이야기를 이용했어…. 거기다가 스스로 봤던 것을 끼어 맞춰서 환상의 나를 만들어냈지. 그리고 그 자신을 계속 연기했었어.

바렛트: 환상이라고 하기엔 너무 강했잖아.

클라우드: 몸은 솔저와 거의 같거든. 호죠의 세피로스 카피 계획이라는 건, 다름이 아니라 솔저를 만들어 내는 방법과 똑같았지. 하지만 솔저는 마황을 입히는 것뿐만이 아냐. 사실은 체내에 제노바 세포를 이식시킨 인간이야….

클라우드: 선하던지 악하던지 간에 마음이 강한 인간은 솔저가 되었지. 제노바의 류니온도 관계는 없어. 하지만 약한 인간은…나처럼 간단하게 자아를 잃어버리게 되지. 제노바 세포와 세피로스의 강한 의지, 그리고 나의 나약한 마음에 의해 생겨난 인간…. 그게 바로 모두가 알고 있었던 나…클라우드였어. 난 환상의 세계에서 살던 사람이었던 거야. 하지만 이젠 환상에서 벗어나 현실에서 살고 있지.

티파: 원래의 그 성격이 비뚤어진 클라우드군으로 돌아온 거라고!

바렛트: 그렇다면 전과도 별 다를 게 없잖아!

케트 시: 그런데 클라우드씨, 이제부턴 어떻게 할 셈이죠? 설마 비공정에서 내린다고는 하지 않겠죠.

클라우드: 메테오가 발동된 건 내 책임이야…. 그러니까 난 내가 할 수 있는 건 뭐든지 해 볼 작정이야.

바렛트: 오오! 별을 구하기 위한 싸움을 계속하겠다는 말이구나!

클라우드: 바렛트가 전에 말한 대로야.

바렛트: 아, 그거 말이지!?

레드서틴: 뭔데? 난 모르겠어!

모두들: 우리들이 탄 열차는 도중에 내릴 수 없다!!

메테오 파괴 작전

다음 목표는 쥬논의 해저 마황로에 있는 휴즈 마테리아. 쥬논에 도착하면 우선 상층부로 올라가자. 그런 후에 알쥬논과 엘쥬논 사이를 잇는 리프트 부근의 통로에서 아래쪽으로 향하면 병사들과 싸우게 된다. 계속 아

PlayStation

래쪽으로 가면 해저 마황로로 통하는 길로 접어든다.

엘리베이터를 타고 내려오면 개 한 마리가 통로를 막고 있는데 여기는 나중에 잠수함 작전에서 실패했을 때 갈 수 있다(다른 잠수함을 얻게 됨). 해저 마황로의 내부나 그 곳으로 가는 길목은 그리 복잡하지 않으므로 쉽게 잠수함 도크까지 갈 수 있을 것이다.

이 부근에서 '고스트 쉽'이 등장하니 잘 참고해두자

클라우드: 아직 늦진 않았나!?

레노: 너도 놀지 말고 짐 운반을…. 클라우드!?

시드: 난 인건비가 좀 비싼데 말야.

유피: 난 육체노동따윈 싫어!

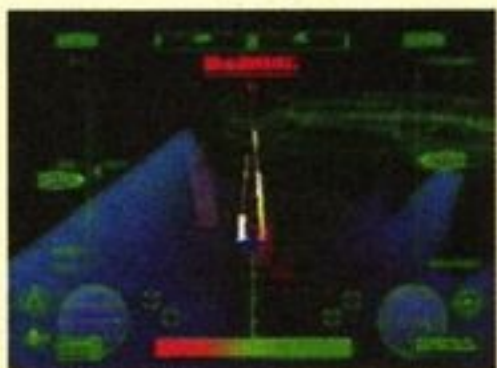
클라우드: 우리들에게 넘겨주지 않겠다면 당장 널 쓰러뜨려 주지. 어떨래?

레노: 너희들과 놀고 있을 여유는 없는데…. 지금은 휴즈 마테리아가 최우선이거든!

BOSS-캐리 아머

HP 24,000. 뇌 속성에 약하다. 전체화된 썬더가 정도라면 아주 큰 타격을 입힐 수 있다. 이 녀석의 공격 중에는 '라피스 레이저'가 아주 위협적이므로 마배리어 등의 마법으로 피해를 줄이자. 또한 기계팔로 아군을 집어서 행동불능 상태로 만들고 지속적인 피해를 입히는 기술에도 주의하자. 일단 팔부터 없앤 후 본체를 공략하는 것이 좋다.

보스를 물리친 후에는 일단 병사들을 물리쳐서 신라의 잠수함을 빼앗자. 그리고 곧 도망간 빨간 잠수함을 격침시켜야 한다. 이 때 잠수함 미니게임이 벌어지는데 미니게임이 시작되자마자 보이는 빨간 잠수함을 향해 어뢰를 퍼부으면 쉽게 잡을 수 있다(역시 인터내셔널에 와서 더 쉬워진 듯). 격침에 성공하면 타던 잠수함을 그대로 입수하게 되며 나중에 해저에서 침몰한 빨간 잠수함을 찾아서 휴즈 마테리아를 얻을 수 있다. 실패한다면 휴즈 마테리아는 당연히 얻지 못하며 잠수함은 나중에 다시 얻을 수는 있다.

이것만 있으면 다차오 상(우타이)에 있는 불을 끌 수 있다

단숨에 승부를 내자

잠수함에서 들은 작전 지령에 따라 쥬논의 비행장으로 향하면 다른 휴즈 마테리아를 실은 수송기가 로켓 마을로 떠나는 것을 볼 수 있다. 로켓 마을의 발사대로 가보면 신라 병사들 및 루드와 싸우게 된다.

루드: 너희들이군…. 신라의 계획을 방해하는 자들은 없애버리겠다.

BOSS-루드

HP 9000. 전과 같이 공격 마법과 회복 마법을 병용해서 사용하는 등의 방식을 보여준다. 하지만 체력은 그리 많지 않으므로 별로 어렵지 않게 물리칠 수 있다. 같이 나오는 병사들은 그냥 공격해주면 끝.

루드: 당했군….

로켓 안은 한창 정비가 진행 중이다.

시드: 어이 너네들! 무슨 짓을 하는 거야?

????: 아, 왜 이렇게 시끄러운가 했더니 함장이 돌아오셨군요?

????: 들어봐요, 함장. 로켓을 날릴 수가 있다구요!

시드: 응? 도대체 무슨 소리야?

????: 이 로켓에 마테리아 폭탄을 설치해서 메테오로 날려버리는 거예요.

????: 우리들의 로켓이 이 별을 구하는 셈이죠!

????: 우~. 흥분되는데!

클라우드: 잠깐 기다려!

시드: 시끄러! 너희들은 잠자코 있어! 로켓의 상태는 어때?

????: 어느 정도 괜찮아요. 하지만….

????: 오토 파일럿장치를 사용해서 로켓을 자동으로 메테오에 던져버리는 계획인데 바로 그 장치가 파괴되어버려서….

시드: 파괴되었다고? 수리는 어떻게 된 거야?

????: 세라가 하고있는데….

시드: 윽! 참 자알했다. 이 녀석들아. 그 여자에게 맡기면 100년이 지나도 안 끝나! 이 건 내가 조종해 볼 테니까 오토 파일럿장치는 그냥 놔둬! 자, 모두에게 전하고 와!

????: 알았어요, 함장. 나머지를 부탁드려요.

클라우드: 어이, 시드! 어쩔 셈이야? 마테리아 속에는 고대의 지식, 지혜가 봉인되어 있다고. 우리들은 그 힘을 사용해서 이 별을 구해야 해. 그러니까 휴즈 마테리아를 잃을 수는 없어. 그건 잘 알고 있지?

시드: 응, 알고 있어. 마테리아가 중요하다는 것도, 네 녀석의 생각도 다 알아. 하지만 좀 들어봐! 나한텐 과학의 힘이든 마법의 힘이든 양쪽 다 별 상관없어. 하지만 난 그 중에서도 과학의 힘을 믿고 싶어. 땅을 기어다니던 인간이 하늘을 날게 되었어. 그리고 드디어 우주에 갈 수 있는 거야. 과학은 인간의 손에서 태어나 길러진 힘이야. 그 과학이 이 별을 구할지도 모르지. 과학 덕택에 생계를 이어갈 수 있는 나 같은 사람한텐 정말 대단한 일이야. 언제까지나 신라를 두고 따질 필요는 없어. 난 나중에 후회 따윈 하고 싶지 않단 말야.

클라우드: 하지만 시드….

시드: 시끄러. 더 이상 할말없어! 여긴 내가 일하는 곳이야! 관계없는 녀석들은 썩 꺼져! 악, 뭐, 뭐야? 뭐가 일어난 거야?

팔마: 우효!

시드: 팔마! 무슨 짓을 했지!?

팔마: 오토 파일럿장치의 수리가 끝나서 그대로 발사하려구~.

시드: 큭! 세라녀석! 오늘은 웬일로 이렇게 빨리 끝냈지!? 젠장! 완전하게 록이 걸려있군.

팔마: 우효! 이제 곧 발사한다~.

시드: 앙? 카운트다운은 어쩌고!? 전혀 기분이 나지 않잖아!

팔마: 우효!!! 발사!

어쨌든 시드는 우주로 가게 된다

시드: 드디어 우주로 왔군…. 그럼 이놈의 항로가 어떻게 되어있는지 볼까나…. 역시 바로 메테오 쪽으로 향하는 코스로 정해져있군.

유피: 시드 아저씨! 어떻게 좀 해봐요! 난 이렇게 허무하게 죽긴 싫다구요!

시드: 큭, 팔마 녀석…. 아직도 오토 파일럿장치에 걸린 록을 안 풀었네. 항로는 바꿀 수 없을 것 같아.

클라우드: 그럼 이걸로 끝인가…?

시드: 응? 젊은 주제에 벌써 끝이라는 말을 하다니! 너무 포기가 이르군! 난 메테오와 박치기할 생각은 없다구. 잘 봐봐. 이럴 때를 위해서 탈출 포트를 준비해 두었거든.

시드: 탈출 포트의 록을 해제했어. 그럼 메테오와 부딪히기 전에 얼른 탈출하자!

유피: 휴즈 마테리아는 어쩌고? 뭐, 필요 없다면 내가 가질게.

시드: …. 마테리아를 갖고 싶으면 마음대로 해봐! 마테리아라면 저쪽의 사다리를 타고 올라간 곳에 있을 거야.

클라우드: 괜찮을까?
시드: 난 몰라. 아깐 그렇게 거창하게 말했지만…. 사실 난 그저 이 놈과 우주까지 가면 그걸로 만족할 수 있는 거였는지도 몰라. 그러니까 너희들이 원하는 대로 해도 좋아.

사타리를 타고 올라간 후 패스코드를 입력해서 휴즈 마테리아를 얻자. 틀리면 중간에 시드가 힌트를 준다(정답은 ○, □, ×, ×). 제한 시간인 3분 이내에 맞추지 못하면 휴즈 마테리아는 물 건너간다. 이제 탈출 포트로 향하자.

시드: 큭! 젠장! 다리가 파편에 눌려서 끼어버렸어…!
클라우드: 시드!!
유피: 내 힘으론 무리야!!
시드: 나한텐 신경 쓰지 말고 어서 가! 서두르지 않으면 로켓이 메테오에 충돌한다구.
클라우드: 동료를 버리고 갈 수는 없지….
시드: 이 바보 녀석…. 남 걱정을 하고 있을 때가 아니잖아!
클라우드: 최대한 노력해볼게.
시드: 넌 바보 자식이야. 정말 바보라고! 폭발한 건 8번 탱크군…. 역시 고장났었구나…. 세라…. 네가 옳았군. 하지만 나도 이젠 여기서 끝인가 보다.
세라: 시드, 끝이라뇨!
시드: 앗!? 세라!?
세라: 어떻게 따라와버렸네요. 지금 도와줄게요.
시드: 바보가 더 늘어버렸군!! …미안.
세라: 탈출 포트는 이쪽이에요. 서두르세요.

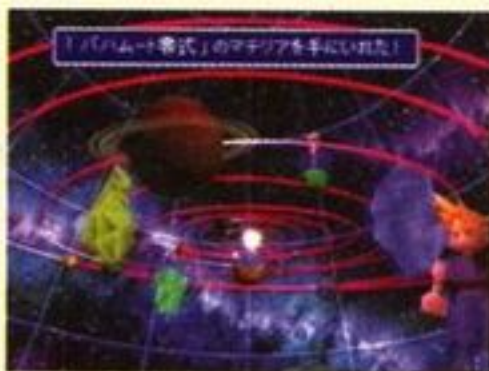
시드가 웬일로 사과를?

세라: 서둘러요. 탈출 포트를 내보내겠어요.
시드: 이봐, 세라. 과연 이런 고물이 제대로 작동할까?
세라: 괜찮아요. 방금 전까지 제가 체크해두었어요.
시드: …그렇다면 안심이군.
세라: 고마워요….

시드: 이게…우주…. 진짜 우주는 너무나 아름답군…. 신라 26호여, 잘 가거라….

로켓은 메테오에 부딪히며 큰 폭발을 일으켰다. 하지만 메테오는 여전히 별을 향해 다가오고 있었다….

홀리의 빛

코스모 캐니언의 부겐하겐을 만난 후 함께 북쪽의 잊혀진 도시로 향하자. 이때 바하무트 영식 마테리아를 꼭 챙겨가자.

바로 이 휴즈 마테리아를 조사

부겐하겐: 오오 확실히…무언가가 있어 보이는데? …조금 시간을 줘 봐. 이곳에 떠돌던 고대종의 의지는 딱 한가지의 일을 의미하고 있어. 별의 위기…. 더 이상 사람의 힘으로도, 끝없는 시간의 힘으로조차도 어찌할 도리가 없을 정도의 위기. 그런 때가 닥쳐온다면 홀리를 구하라고.
클라우드: 홀리?
부겐하겐: 궁극의 백마법 홀리…. 메테오와는 반대되는 마법이지. 메테오에게서 별을 구해낼 수 있는 최후의 희망. 홀리를 원하는 마음이 별에 전해진다면 그것은 나타난다. 호호호, 메테오도, 웨폰도 모두 사라져 버리겠지. 어쩌면 우리들까지도….
클라우드: 우리들까지?
부겐하겐: 그것은 별이 결정할 일이야. 별에게 어떤 것이 좋고, 어떤 것이 나쁜지는…. 나쁜 것은 사라져 버리게 되는 셈이지. 우리들 인간은 어느 쪽일까?
클라우드: 홀리를 구하려면 어떻게 해야 하지?
부겐하겐: 별에게 말을 거는 것이지. 별과 사람을 이어주는 백마테리아를 몸에 지니고 별에게 말을 거는 거야. 소원이 별에게 전해진다면 백마테리아가 청록색으로 빛나게 되지.
클라우드: …하지만 백마테리아는 에어리스가 가지고 있었고 그녀가 죽었을 때 제단에서 떨어져서…. 그러니까…모든 게 끝이야.
부겐하겐: 호호호, 이걸 보게!!
클라우드: !?
부겐하겐: 고대문자야.
클라우드: 읽을 수 있나?
부겐하겐: 하나도 모르겠는데?
클라우드: 이런 때 농담하는 거야?
부겐하겐: 나는 고대종이 아니기 때문에 이런 건 읽지 못해. 하지만 이런 노인네라도 눈은 좋지. 문자의 아래를 보게.
클라우드: 초크로 무언가 적혀 있어…. '햇빛도 닿지 않는'… '열쇠'.
부겐하겐: 분명 이곳을 발견했던 학자가 해독을 시도했던 거로군…. 단지 두 단어만을 해석하고 포기 했나보군.
클라우드: 무엇 때문에 열쇠가 필요하지?
부겐하겐: 모르겠네…. 하지만 분명 이곳의 비밀을 풀기 위해 필요한 것이겠지. 비밀…그것은 에어리스와 관계되는 것일지도 몰라.
클라우드: 혹시 그 메모는 열쇠가 있는 장소를 가리키고 있는 게 아닐까?
부겐하겐: 글쎄…. 그 단어를 힌트로 해서 열쇠를 찾아봐 주게. 난 여기서 고대문자의 해독을 계속하겠네.
클라우드: 햇빛도 닿지 않는 장소에 열쇠가 있는 거로군?
부겐하겐: 열쇠를 발견하거나 또는 아무리 해도 못 찾겠다 싶으면 이곳으로 돌아오게. 해독이 진행되면 새로운 사실들이 판명될지도 모르지.

일행이 찾는 열쇠는 본 빌리지의 서쪽 부근의 해저에 숨겨져 있다(작은 통로를 지나가야 함). 참고로 전에 신라의 잠수함을 격침시켰다면 고대종의 신전 서쪽 부근의 해저에 침몰해 있는 걸 볼 수 있다. 그 잠수함에 다가가면 휴즈 마테리아를 얻을 수 있다. 또한 골드 소서 동쪽의 해저에서는 침몰된 신라의 비공정인 '겔니카'를 발견할 수 있다. 그 비공정의 안으로 들어가 보면 많은 아이템들을 찾을 수 있으며 레노와 루드를 만나게 된다.

고대종의 열쇠를 찾자

나머지 휴즈 마테리아도 회수

클라우드: 턱스!?
루드: 또 만났군….
레노: 어쨌든 최근에 들어서 여러가지로 인연이 많은 것 같군. 이 비공정에는 세피로스에게 대항하기 위해 개발된 무기와 마테리어들이 실려있었지.
루드: 하지만 웨폰에게 공격당해서 이렇게 해저로 가라앉아 버렸지.
레노: 이곳에 있는 것들은 절대 넘겨줄 수 없다. 세피로스는 우리가 쓰러뜨려야 하니까. 그 덕분에 너희들과는 여기서 영원히 헤어질 수 있겠군.
루드: 방해자는 그만 사라져라.

BOSS-레노, 루드

각각 HP 15,000, 20,000. 레노의 특수 공격인 '네오 턱스 레이저'는 아군을 혼란 상태로 만드는 특징도 갖고 있다. 따라서 혼란을 방지하는 방어구가 있으면 좋다. 이들에게서 훔칠 수 있는 아이템들은 유용한 것이니 무리를 해서라도 훔쳐두면 나중이 편해진다.

그 비공정도 다 조사한 후 잊혀진 도시의 부겐하겐이 기다리고 있는 곳으로 와서 열쇠를 갖다 주자.

부겐하겐: 오오, 찾았는가! 저쪽에 있는 오르골에 바로 열쇠를 사용하면 되네. 내가 열쇠를 꽂고 올 테니 자네들은 기다리고 있게. 무슨 일이 일어나는지 자세히 보아두게나.

부겐하겐: 호호호, 자 안으로 들어가 보게. 과연 저기에는 희망이 있을까, 아니면….

부겐하겐: 여기는 영상을 비추는 스크린이라네. 잘 봐두게. 물의 스크린에 비춰지는 영상을!

클라우드: 빛나고 있어….

부겐하겐: 호오, 청록색이야!

클라우드: …에어리스, 에어리스는 이미 홀리를 외우고 있었어. …내가 세피로스에게 흑마테리아를 넘겨준 다음…. 꿈속에서의 에어리스의 말…. 자신만이 세피로스를 막을 수 있다고…. 그 방법이, 비밀이 이곳에 있다고 말했지. 그것이 홀리…. 자신이 가지고 있던 백마테리아의 의미. 백마테리아를 자신이 가지고 있다는 의미는 즉 자신이 해야만 한다는 걸 뜻했고…. 에어리스는 이곳에서 그런 뜻을 깨달았던 거야. 에어리스는 우리에게 큰 희망을 남겨주었어. 하지만 그것은 에어리스의 목숨, 바로 에어리스 자신의 미래와 바뀌어져 버렸지….

클라우드: 미안해 에어리스, 좀 더 빨리 알아챘어야 했는데…. …한 마디도 없이 갑자기 사라져버려서 난 아무 생각도 할 수 없었어…. 그래서 알아채는 것이 늦어졌어…. 하지만 에어리스…. 난 이제 알았어. 에어리스…. 이 다음은 내가 어떻게든 하겠어.

시드: 이 녀석! 너 혼자가 아니라 우리들이라고 해야지!

유피: 겨우 남겨진 희망을 잘 살려야지!

클라우드: 고마워 에어리스, 에어리스의 목소리는 별에 전해졌어. 그것은 백마테리아의 빛만 봐도 확실히 알 수 있어…. 하지만…홀리는? 어째서 홀리가 발동되지 않지? 왜?

부겐하겐: 아마 방해가 있기 때문일 거네.

클라우드: 그 녀석인가…. 그 녀석밖에 없어. …세피로스, 어디에 있지?

홀리는 이미 발동되어 있었다

클라우드: 뭐야?

케트 시: 소근소근…. 너무 갑작스럽게 연락을 해서 죄송해요.

클라우드: 무슨 일이 있어?

케트 시: 루파우스가 쥬논에 있던 캐논을 운반하고 있어요.

클라우드: 운반한다니…? 그렇게 거대한 걸 어떻게…? 어디로 나르는 거지…? 도대체 왜…?

케트 시: 루파우스는 그걸로 세피로스를 쓰러뜨릴 생각이에요. 그 대포는 휴즈 마테리아의 힘으로 움직이고 있었죠. 하지만 휴즈 마테리아는 이미 로켓 작전에서 부서져버렸어요. 이제 그 대포는 그대로 놓아두면 아무 쓸모도 없죠. 그래서 이동시키고 있는 것 같아요. 마테리아의…아니 마황의 힘을 최대한으로 집중시킬 수 있는 곳으로….

클라우드: 그럴 수 있는 게 어디란 말야!?

대포는 다름아닌 미드갈로 옮겨진다.

루파우스: …그런 이유로 리브군, 마황로의 출력정비는 자네가 맡게.

리브: 예….

스칼렛: 꺄하하하하하. 정비라니 좋겠네요. 리브, 출력을 전개해서 쾅~하고 쏘라구요!

하이데거: 아하하하하! 역시 사장이군요! 세피로스를 물리치면 메테오도 없어진다는 걸 깨달으시다니 역시 뭔가 다르십니다.

스칼렛: 사장, 잊지 마세요. 미드갈의 마황로의 힘으로 포탄을 날려보내는 것은 저의 아이디어예요.

루파우스: 마황캐논의 포탄은 정말로 북쪽 끝까지 날아가겠지?

스칼렛: 꺄하하하하! 당연하죠! 하지만 사장, 마황캐논이라고 부르지 마세요. 이 신병기의 이름은…'시스터 레이'예요!

루파우스의 최후

돌아와서 비공정을 타려고 하면 웨폰이 등장한다.

시드: 무슨 일이야!?

????: 괴전파입니다!

시드: 어디서 발생하고 있지?

????: 이 사람(?)에게서 나오고 있습니다.

케트 시: 앗! 우앗! 잠시 놀라서 컨트롤이 잘못 됐었어요. 웨폰이 바다에서 나와 미드갈로 향하고 있어요.

클라우드: 신병기로 어떻게 하지 않을까?

케트 시: 과연 준비가 제때에 끝날지….

바렛트: 이봐! 마린은 어떻게 되는 거야!?

케트 시: 마린은 안전한 장소로 데려다 놓았어요. 에어리스씨의 어머니와 같이 있죠. 하지만 바렛트씨! 지금 그 태도는 뭐죠!? 마린이 안전하다면 다른 건 아무래도 상관이 없나보죠!? 저한텐 전부터 말하고 싶었던 게 있어요! 미드갈의 7번 마황로가 폭발했을 때 몇 명이나 죽은 줄 아세요?

바렛트: 별의 생명을 구하기 위해서였어…. 다소의 희생은 어쩔 수 없지.

케트 시: 다소? 다소라는 건 뭐죠? 당신에게 있어서는 다소였어도 죽은 사람에게는 그것이 전부라고요…. 별의 생명을 지킨다고요? 흥! 분명히 듣기에는 좋군요! 아마 아무도 그에 반대하지 않을 테니까요. 그렇다고 해서 아무렇게나해도 괜찮은 건가요?

바렛트: 신라 녀석들에게 이런 저런 말을 들어봐자….

케트 시: …그래요, 어차피 전….

클라우드: 그만해.

티파: 케트 시…. 바렛트는 이미 알고 있어. 우리들이 미드갈에서 저지른 일은 어떤 이유가 있더라도 용서받을 수 없어. 하지만 우리들은 그 희생자들을 잊지 않고 있어. 너에 대해서도 잘 알겠어. 네가 회사를 그만두지 않는 이유는 미드갈의 사람들을 잊지 못하고 걱정하고 있기 때문이지? 클라우드?

클라우드: 좋아! 가자! 우리들의 손으로 웨폰을 물리치자!

시드: 클라우드…. 저런 괴물에게 이길 수 있다고 생각해? 혹시 좋은 방법이라도 생각해 놓은 거야?

클라우드: 그런 건 몰라! 하지만 저대로 놓아둘 수도 없어! 미드갈로 가서 웨폰과 싸우자!

미드갈 근처로 가서 다이아 웨폰이 다가오기를 기다리자. 웨폰이 상륙하면 다가가서 전투를 벌이자.

BOSS-다이아 웨폰

HP 30,000. 이 수치를 다 줄여도 죽지는 않고 그냥 도망간다고 보면 된다. 인터내셔널에선 이렇게라도 다이아 웨폰과 싸울 수 있도록 되었다. 다이아 웨폰의 중앙에 있는 코어가 닫혀 있을 때에는 리미트기를 제외한 모든 물리 공격이 통하지 않음에 주의. 이 때는 리미트기를 2회 사용해 주면 코어가 열리며 다시 공격할 수 있게 된다. 하지만 3턴 후에 강력한 전체 공격과 함께 다시 코어가 닫혀 버린다. 참고로 다이아 웨폰에게서는 유피의 무기 중 상당히 좋은 쪽에 속하는 '라이징 선(ライジンクサン)'을 훔칠 수 있다.

빈센트: 우리들을 무시하려는 모양이군.

클라우드: 아냐 뭔가를 느끼고 있는 거야…. 그래, 녀석은 살기를 느끼고 있어.

유피: 어서 도망치자.

케트 시: 큰일이에요! 어서 여기서 피해요! 굉장한 것이 온다구요!

하이데거: 아하하하! 사장, 시스터 레이의 준비가 끝났습니다.

스칼렛: 꺄하하하! 언제라도 좋아요.

루파우스: …시작해라.

티파: 어디를 향해서 쏘는 거지?

레드서틴: 미드갈이야!
바렛트: 마린!!
바렛트: 굉장하군….
레드서틴: 웨폰을 관통했어….
클라우드: 그렇군! 목표는 세피로스! 북쪽 끝의 크레이터야!

대공동의 배리어까지 없앴다

오퍼레이터: 웨폰을 쓰러뜨렸습니다!! 크레이터의 배리어도 사라졌습니다!
오퍼레이터: 고밀도 에너지가 미드갈을 향해 오고 있습니다!

루파우스는 결국 웨폰이 쏜 탄의 충격으로 폭발에 휩싸여 죽는다.

죽음을 예상한 것일까?

클라우드: 세피로스 어떻게 됐지? 대공동…. 그 곳이 어떻게 되었는지 가보자.

일단 배리어가 없어진 대공동 상공으로 향하자.

클라우드: 세피로스의 에너지 배리어가 없어졌다…. 시드! 이 비공정을 이용해서 저 안으로 갈 순 없겠어?
시드: 응? 파일럿은 바로 나의 제자라구! 거길 못 갈 리가 없지!
클라우드: 그랬지. 미안해.
바렛트: 이봐 케트 시! 이번엔 무슨 일이야?
케트 시: 잠깐 기다려요! 스칼렛! 하이데커! 무슨 일이지?

시스터 레이에 이상이 일어난다.

호조: 크크크. 세피로스. 기다려라. 곧 마황을 가득 보내줄테니까.
리프: 그만해, 호조! 캐논, 아니 지금은 미드갈 전체가 위험하단 말이다.
호조: 크크크… 미드갈 한 둘 쯤은 싸니까 괜찮아.
리프: 호조, 호조…!
호조: 세피로스 보거라. 자, 이제 조금만 더…. 크크크…. 과학을 뛰어넘어라…. 너의 존재 앞에선 과학도 무력해…. 분하지만 인정해 주지. 대신…직접 그 힘을 보여주거라. 크크크….

바렛트: 이봐! 케트 시! 어떻게 좀 해봐!
케트 시: 어쩔 수가 없군. 호조가 멋대로 벌이는 일인가…. …? 어, 어라!? 아니…이게 아닌데….
바렛트: 이미 다 들통났다구. 리브씨! 이제 와서 정체를 숨겨봤자 소용없는 일이야.
클라우드: 마황로를 멈출 순 없겠어?
케트 시: 멈출 수가 없어요….
바렛트: 넌 신라 사람이잖아! 어째서 그게 무리라는 거야!
케트 시: ….
시드: 네 녀석. 여기까지 와서 우리들을 배신할 셈이냐?
케트 시: 믿어줘요…라고 해도 소용없겠군요….
시드: 이 바보 녀석! 내 말을 이해 못 하겠어? 신라든 뭐든 상관없어! 남자라면…아니 인간이라면 이럴 때 '이 별을 구하겠다!'라는 생각이 들 거 아냐?
케트 시: 안돼요! 마황로를 멈췄다가는 큰일이 일어날 거예요!
시드: 어째서? 그냥 밸브를 닫기만 하면 되는 거 아냐?
케트 시: 그야 마황로에 있는 파이프의 밸브를 닫는 건 간단하죠…. 하지만 마황로는 에너지가 땅 속에서 솟아져 나오는 길이라서 한 번 열면 에너지가 마를 때까지 막을 수가 없어요…. 마구 솟아나는 에너지를 무리하게 막아서 멈춰버린다면….
바렛트: 폭발이 일어난다는 거군!!
케트 시: 7번 마황로의 폭발 때와는 비교도 할 수 없을 정도로 대규모의 폭발이 일어날 거예요!
바렛트: 젠장…. 그보다 캐논포가 중요해요. 우선 미드갈로 가는 것이 급해요!
클라우드: 호조 말이군….
리브: 클라우드들이 올 것 같아요! 방해하면 안돼요!
하이데커: 아하하하! 바보 같은 말 하지 마! 어째서 내가 너의 명령을 들어야 하지? 치안유지부문은 총력을 기울여서 녀석들을 격퇴시키는 것이 목적이야! 녀석들 때문에 난….
리브: 그런 개인적인 이유로….
하이데커: 사장은 이미 죽었어! 난 내 방식대로 움직이겠어! 아하하하!!
스칼렛: 꺄하하하! 하이데커! 그 신 병기를 사용하죠!
리브: 이봐! 기다려!! 클라우드와 모두들! 미안하다…. 하지만!!
케트 시: 하지만!! 그래도 와주겠지!
클라우드: 물론이지!
시드: 이봐! 배는 네게 맡기겠다!
????: 미드갈로 진로를 잡겠습니다!

신라 붕괴

모든 준비가 끝났으면 미드갈 상공으로 향하자.

????: 미드갈에 도착했습니다!
바렛트: 클라우드. 지금 미드갈은 초 경계태세에 들어가 있어! 슬럼가를 통해서 침입하는 건 불가능해.
티파: 슬럼에서의 교통기관은 전부 봉쇄된 모양이야.
시드: 이봐들. 우리에게는 하이윈드가 있잖아! 지금 우리들이 어디에 있지!?
바렛트: 아? 어디라니 여긴….
시드: 지상이 안되더라도 하늘이 있잖아!
클라우드: 좋아! 여기서 미드갈로 곧장 낙하하자!

낙하 후에는 케트 시를 따라서 미드갈의 8번가 지하로 내려가자. 이 곳은 한 번 지나면 다시는 들어올 수 없으니 그 전에 아이템들을 꼼꼼히 찾아내자. 여기를 지나면 터널에 들어서게 되며 그 곳에서 턱스와 만날 수 있다.

이리나: 선배, 어때요? 이제 명령 같은 건 무시해도 상관없을 것 같은데….
레노: 이리나 그러면 안되지.
루드: 우리들은 턱스야.
이리나: 알겠습니다…. 그렇군요.
루드: 그럼 할 일을 해야지.
레노: 별로 내키지는 않지만.
이리나: 우리들에게 내려진 명령은 당신들을 발견해서 처치하는 거예요…. 이젠 회사도 엉망이 되었지만 그래도 명령은 명령이에요. 턱스의 의지와 마음가짐을 보여드리겠어요!
클라우드: ….
이리나: 뭐 하고 있어요!
클라우드: 1. 알았어. 결판을 짓자
2. 그만두지

이리나: 싸우지 않겠다니…. 턱스를 얕보는 건가요?
레노: 잠깐. 이리나.
이리나: 서, 선배! 설마 명령을 위반하시려고….
레노: 신라도 이미 끝났어. 이런 사태가 일어났으니까.
루드: ….
이리나: 선배….
레노: 이리나. 너도 훌륭한 턱스였어.
이리나: ….
레노: 그럼. 서로 살아있다면 다시 만날 수 있겠지….
이리나: 턱스의 의지와 마음가짐을 기억해 두세요!
루드: 할 일은 이제 없다….

그렇지 않고 첫 번째 선택문을 고르면 그들과 싸우게 된다.

BOSS-레노, 루드, 이리나

각각 HP 25,000, 28,000, 30,000. 레노의 '전기 로드' 공격과 루드의 물리 공격이 상당히 강력하다. 또한 레노는 전격계 공격을, 루드는 염계 공격을, 이리나는 냉기계 공격을 흡수하니 바하무트 같은 강력한 무 속성 전체 공격 마법을 써 주는 게 좋다. 이들에게 훔치기를 사용하면 아주 좋은 아이템들을 얻을 수 있으니 꼭 시도해보자. 3명 중 1명이라도 물리치면 이길 수 있다.

턱스와 헤어진 후에 화면 안쪽으로 진행하면 8번 분기점이 등장하며 여기서 왼쪽으로 진행하면 다음 보스가 있는 곳으로 가게 된다. 하지만 화면 바깥쪽으로 진행하다보면 아이

PlayStation

템을 얻을 수도 있고 0번 분기점에서 왼쪽으로 진행하면 신라 빌딩으로 통하는 길이 나온다. 저번에 신라 빌딩에서 얻지 못한 아이템(라커룸의 메가폰 등)을 번거롭더라도 챙기는 게 좋다.

하이데커: 아하하하! 역시 왔구나! 지금까지 잘도 날 곤란하게 했겠다!
스칼렛: 나의 귀여운 병기들을 많이도 부셨더군요.
하이데커: 아하하하! 하지만 대 웨폰용 병기인 이 녀석은 과연 어떨까?
스칼렛: 당신들로는 역부족이지만 내가 가장 자랑하는 이 프라우드 크라드의 파괴력을 보여주죠!

BOSS-프라우드 크라드

HP 60,000. 지금까지의 보스들과는 차원을 달리하는 체력을 자랑한다. 각 부위를 이용한 아주 다양한 공격을 보여주지만 아군에게 배리어를 사용해주면 피해를 많이 줄일 수 있다. 강력한 리미트기로 승부를 내자.

스칼렛: 이런!? 프라우드 크라드가…!?
하이데커: 우오오오…!!

보스를 물리치면 클라우드의 좋은 무기인 '라그나로크'를 얻게 된다. 이제 다시 케트 시를 따라 캐논이 있는 상층부로 올라가자. 중간에 있는 바렛트의 최강무기를 얻기 위해선 바렛트를 파티에 넣을 필요가 있다.

클라우드: 호조! 여기까지다!
호조: 호오, 실패작이구나?
클라우드: 난 클라우드다! 이름 정도는 기억해라.
호조: 네 녀석을 보면 나는…, 내가 과학적인 재능이 없다는 걸 느끼곤 하지. 나는 너를 실패작이라고 판단했다. 하지만 세피로스 카피로서 완전한 기능을 보인 건 네 녀석뿐…, 크크크…, 나 자신이 싫어지는군.
클라우드: 그런 건 상관없으니까 이제 이런 짓은 그만둬.
호조: 이런 짓? 아 이거? 크크크…, 세피로스는 에너지를 필요로 하고 있거든. 내가 그를 조금이라도 도와주려는 것 뿐이야.
클라우드: 왜지? 왜 그런 짓을?
호조: 정말 시끄러운 녀석이군. 흠…, 에너지레벨은…83%인가? 시간이 너무 걸렸군. 아들이 힘을 필요로 하고 있다. …이유는 그것 뿐이야.
클라우드: …아들?
호조: 크크크…, 그 녀석은 모르고 있겠지. 크크크크…카카카카…! 세피로스 녀석, 내가 아버지란 걸 알면 어떻게 생각할까? 그 녀석은 나를 무척 싫어했으니까, 카카카카캇!
클라우드: 세피로스가 당신의 아들?
빈센트: …!
호조: 크크크, 나의 아이를 가진 여자를 가스트의 제노바 프로젝트에 제공했던 것이다. 세피로스가 아직 모체에 있을 때에 제노바 세포를…, 카카캇!
빈센트: 이, 이 녀석…!
클라우드: 당신이 이런 짓을 하고 있는 것은 세피로스에게 속죄하려는 이유에서 인가…;
호조: 히히히, 아냐, 아냐! 과학자로서의 욕망이다! 히히히히!
빈센트: …, 나는…오해하고 있었다. 나 대신 영원히 잠들었어야 했던 건…, 바로 너다, 호조…!
호조: 나는…, 히히 과학자로서의 욕망에 졌다. 방금 전에도 져버렸지. 나의 신체에 제노바의 세포를 주입해 봤거든! 히히히! 결과를…, 히히히! 보여주지!

BOSS-호조(1단계), 헬레틱 호조(2단계), 극한생명체 호조NA(3단계)

1단계 HP 13,000, 2단계 HP 26,000, 3단계 HP 30,000. 무려 3단계에 걸친 변신을 보여주는 호조. 1단계와 2단계일 때는 본체만을 집중 공격 해주면 그럭저럭 쉽게 지나갈 수 있다. 문제는 3단계일 때. '콤보'란 특수공격은 여러가지 상태 이상을 일으키게 하며 아군이 마법으로 공격하면 사이레스를 걸어온다. 상태 이상에 대비해서 주력 캐릭터에게 리본을 달아주는 것이 좋으며 슬로우에 걸린다면 헤이스트를 써서 무마시키자.

클라우드: …;
빈센트: 호조…, 영원히 잠들거라….
유피: 왠지 불쌍해….

케트 시: 신라는…끝났습니다.
클라우드: 메테오가 떨어질 때까지 앞으로….
레드서틴: 앞으로 7일 남았다고 할아버지가 말했어.
클라우드: 그래 레드서틴, 코스모 캐니언의 사람들과 만나고 싶지 않니?
레드서틴: …응.
클라우드: 마린을 만나고 싶지?
바렛트: 그런 건 묻지마.
클라우드: 우리들이 세피로스를 물리치고…, 그리고 홀리를 해방하지 않으면 7일 후엔 이 별 그 자체가 죽어버려, 우리들이 세피로스를 물리치지 못한다면…, 그건 바로 우리들이 죽는다는 얘기지. 메테오로 죽게되는 사람들보다 며칠 먼저…,
바렛트: 싸우기 전부터 진다는 생각은 하지마!
클라우드: 아냐! 나는…뭐랄까…, 모두가 무엇을 위해 싸우고 있는가를 알고 싶어. 별을 구한다…별의 미래를 위해…, 확실히 겉으로 보여지는 목적은 그렇다고 생각해. 하지만, 정말로 그런 거야? 나에게 있어선 이건 개인적인 싸움이야. 세피로스를 물리침으로써 과거에서 완전히 벗어나겠다. 그것이 별을 구한다는 목적과 이어져 있는 거야.
클라우드: 난 생각해봤어. 역시 우리들은 스스로를 위해 싸우고 있는 거야. 자신과…자신이 중요하다고 생각하는 누군가나 그 무언가를 위해서 싸우지. 그 때문에 별을 구하기 위한 싸움을 계속하고 있는 거야.
바렛트: 확실히 그럴지도…, 별을 구한다는 건 왠지 멋져 보이니까. 하지만 내가 한 건 마황로 파괴였지. 지금에 와서 생각해보니 그 방법은 잘못되었다는 걸 알 수 있어. 동료들이나 관계없는 많은 사람들을 불행하게 했지…, …처음엔 나의 고향을 앗아간 신라에의 복수였어. 하지만 지금은…, 그래 나는 마린을 위해 싸우고 있어. 마린을 위해…, 마린의 미래를 위해…, 그래…, 나는 마린을 위해 별을 구하기 위한 싸움을 하고 있었구나….
클라우드: 만나러 가봐. 그래서 지금의 감정을 확인해봐. 다른 사람들도 자신이 싸우고 있는 이유를 한 번 확인해보러 가봐. 그런 뒤에 여기로 돌아왔으면 해.
시드: 아무도 돌아오지 않을 수도 있어. 메테오 때문에 어차피 죽을텐데 뭐 하러 쓸데없는 짓을 하냐고 생각할 수도 있잖아.
클라우드: 나는 자신이 싸우고 있는 이유를 알고있어. 틀림없이 별을 구하기 위해 싸우는 걸 거야. 하지만 그 중에는 개인적인…아주 개인적인 생각이 있어. 모두는… 어때? 나는 모두가 그런 것을 찾았으면 좋겠어. 찾지 못했다면 어쩔 수 없어. 명목이 없이는 싸울 수 없겠지? 그래서 돌아오지 않는다면…할 수 없지.
클라우드: 티파는 어떻게 할래?
티파: 잊어버린 거야? 난 외톨이잖아…, 갈 데가 없어….
티파: 모두, 가버렸네….
클라우드: 그래, 우리에겐 돌아갈 곳도 기다리고 있는 사람도 없으니까.
티파: 그래…, 하지만…, 분명히 모두 돌아와 주겠지?

클라우드: 글쎄…. 어떨까…? 모두 제각기 아주 소중한 것을 가지고 있고…. 그리고 이번만은 상대가 상대인 만큼….

티파: 응…. 그래도 난…괜찮아. 비록 아무도 오지 않더라도 클라우드와 함께라면…. 클라우드가 곁에 있어준다면…. 난 절대 무섭지 않아….

클라우드: 티파….

티파: 우리들은 지금까지는 계속 떨어져 지냈지. 비록 아무리 가까이 있었더라도…. 하지만 라이프 스트림 안에서 많은 슬픔과 절규에 둘러싸였을 때 클라우드의 목소리가 들리는 듯한 느낌이 들었어…. 훗… 클라우드는 모르고 있을지 몰라도…. 하지만 가슴 깊은 곳에서 너의 목소리가 나의 이름을 부르고 있었어….

클라우드: 아…. 그때 나한테도 티파의 외침이 들렸어. 티파의 목소리가 라이프 스트림의 의식의 바다에서 나를 부르는 듯 했어. 그리고 예전에 약속했잖아. 티파에게 무슨 일이 생긴다면 반드시 도우러 가겠다고….

티파: 클라우드…. 우리들의 목소리를 별들이 들어줄 거라고 생각해? 노력하는 우리들의 모습을 보고 있다고 생각해?

클라우드: 글쎄…. 하지만 누가 보고있던지 간에 난 스스로를 믿고 할 수 있는 만큼 해 볼 거야. 라이프 스트림 속에서 티파, 네가 그렇게 가르쳐 주었거든.

티파: 그래….

클라우드: 티파…. 나 티파에게 하고 싶은 말이 너무 많아…. 하지만 지금 이렇게 둘만 있으니까 말이 잘 나오지 않아….

티파: 클라우드…. 생각을 전할 수 있는 건 말뿐만이 아니야.

클라우드: 티파….

클라우드: 곧 새벽이군….

티파: 으응…?

클라우드: 미안. 그만 깨워버린 것 같은데…. 곧 새벽이야. 티파.

티파: 응…. 저기…. 클라우드…. 조금만 더 이대로 있게 해줘…. 두 번 다시 돌아오지 않을 이 순간을 위해…. 적어도 지금 만큼은….

클라우드: 그래… 좋아. 이것은 우리 두 사람에게만 주어진 마지막 시간일지도 모르니까….

티파: ….

클라우드: 슬슬 시간이 돼가는군….

티파: 하지만 아직…!?

클라우드: 괜찮아 티파. 어제 티파도 말했잖아? 우리들은 외톨이인 채로 나아가야 한다고 말야.

티파: 응…. 그랬지!

클라우드: 좋아! 그럼 가자!

티파: 이렇게 둘 만 있으니까 비공정이 참 넓어 보이네…. 역시 조금은 외로운데….

클라우드: 걱정할 것 없어. 내가 그만큼 심심하지 않게 해줄게. 게다가 파일럿은 이제부터 나니까 지금까지처럼 안심하고 탈수는 없을 걸? 긴장하느라 외로워하고 있을 틈도 없을 거야.

티파: 어머!?

클라우드: 움직이고 있잖아…. 바렛트! 시드!

바렛트: 아…이젠 괜찮아?

클라우드: 레드서틴!

티파: 어째서 왔다고 말하지 않았어!?

레드서틴: 하지만…시드.

시드: 아…. 두 사람을 방해하면 나중에 뭐라 그럴까봐….

티파: 다 봤던 거야…?

클라우드: 빈센트!

빈센트: 왜 그렇게 놀라지? 내가 오면 안 돼는 거였나?

클라우드: 아니…. 빈센트는 항상 자기완 관계없다는 듯한 표정이었으니까….

빈센트: 그래서? 훗…. 난 원래 그런 성격이라서…. 미안하군.

바렛트: 신라의 부장께서도 돌아온 것 같군.

케트 시: 저~. 저도 이번에는 직접 오려고 했는데 여러가지 사정이 있어서…. 미드갈 사람들은 일단 피난시켜 놓았어요. 죄송하지만 앞으로도 이 몸으로 도와드릴게요!

바렛트: 그럼…전부 모였군.

레드서틴: 유피가 없는데.

바렛트: 그 녀석은 분명히 안 올 거야…. 하지만 우리들의 마테리아는 아직 무사하니까 그걸로 다행이잖아?

유피: 너무해~!! 배 멀미를 참으면서 겨우 여기까지 왔는데! 만약에 혹시 일이 잘 풀린다면 좋은 걸 얻을 지도 모르잖아?

클라우드: 잘 왔어. 유피.

유피: 어라~. 클라우드가 너무 친절한데. 무슨 일이 있었어? 뭐, 어쨌든 난 통로의 지정석에서 대기…욱…우웩!

클라우드: 모두 고마워.

바렛트: 너 때문에 돌아온 게 아냐! 나의 소중한 마린을 위해. 그와 마찬가지로 소중한 나의…. 내 기분 잘 알겠어? 난…. 지금은 여기에 없지만….

레드서틴: 여기엔 없지만 우리들에게 기회를 남겨 준….

시드: 그러니까 이대로 있으면 안되지.

클라우드: 에어리스…. 마지막에 지어주었던 그 미소를 위해서라도…. 다 같이 가자. 에어리스의 마음은 별에 닿았을 테지만 지금은 방해를 받고 있어서 마음대로 움직이지 못하고 있어…. 에어리스의 마음을 자유롭게 해주자!!

시드: 그럼 맘 변한 놈들은 없겠지?

클라우드: 부탁해 시드.

시드: 헤헤…. 여기에 준비해두었던 레버가 2개 있었는데…. 한 번 시험해 볼까. 클라우드.

클라우드: 우리들의 마지막 싸움이다! 목표는 북쪽의 대공동. 적은…세피로스!! 가자!!

클라우드: 이제 곧 대공동이야! 세피로스! 기다려라!

시드: 그래!

클라우드: 무슨 일이야. 시드!?

시드: 아아아악! 컨트롤이 안돼! 굉장한 에너지야! 너, 너희들은 뭐야!? 집으로 돌아가라고 했을 텐데!

????: 그렇습니다. 여기가 우리들의 집입니다!!

시드: 으…멋있는 척 하기는…. 알았다! 나를 꼭 붙들고 있어 줘!! 가자!!

디스크 3장으로 넘어간다.

별의 미래를 위해서

이제 남은 건 세피로스가 있는 북쪽 대공동 뿐. 그 전에 세계의 각지를 돌아다니며 만발의 준비를 갖춰놓자. 참고로 여러 웨폰들 중에 알테마 웨폰은 처음에 동쪽 대륙에 있다가 한 번 싸운 후에 서쪽 대륙으로 이동한다. 그 곳은 바로 코스모 캐니언 근처이며 알테마 웨폰을 물리친 후에는 바닥에 큰 크레이터가 생긴다. 이렇게 생긴 길을 통해서 그 근처의 '오래된 숲'이란 곳으로 갈 수 있게 되는데 좋은 아이템이 많이 숨겨져 있으므로 꼭 가보길 권한다.

대공동의 시작 지점 부근의 구멍으로 들어가면 다시 올라갈 수도 있다. 도중에는 결정 버튼을 눌러서 점프로 지나가는 부분이 많다. 어느 정도 내려오다가 두 갈래 길에 이르게 되는데 여기서 멤버를 분할시켜 행동할 수 있다. 사람마다 각각 좌측, 우측으로 보낼 수 있는데 이 때 파티에 해당하지 않았던 캐릭터들은 나중에 만나서 말을 걸면 아이템을 준다. 이 때 유피만을 한 쪽 방향으로 단독행동 시키면 후에 만났을 때 아이템이 없다고 거짓말을 치므로 주의하자.

여기로 들어가면 다시 나갈 수 있다

유피만 주의하면 된다…

대공동에는 세이브 포인트가 없는데 내부에서 얻은 세이브 크리스탈을 사용하면 자신이 원하는 곳에 세이브 포인트를 만들 수 있다. 되도록 동료가 전부 모인 곳 부근에 만들어 놓기를 권한다. 그 곳에서 다시 파티를 짠 후에 밑으로 내려가면 더욱 밑에서 제노바 SYNTHESIS와 만나게 된다.

PlayStation

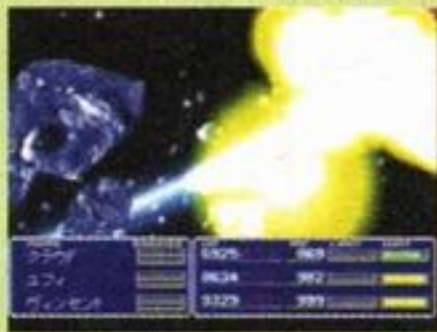
BOSS-제노바 SYNTHESIS

HP 60,000. 통상에는 스톱과 바이오라, 흡수 등의 공격을 사용해오지만 체력이 어느 정도 줄어들면 카운트다운을 시작해서 0이 될 때 알테마를 쓰고 자멸해버린다. 그전에 강력한 전체 공격을 사용해서 신속하게 쓰러뜨리자.

클라우드: 이 빛이…홀리?
바렛트: 아이구….
클라우드: 바렛트?
바렛트: 뭐야…. 결국 모두 모이고 말았잖아….
클라우드: …세피로스!!
바렛트: 으…. 이것이 진정한 세피로스의 힘인가?
시드: 모, 몸이 마음대로 움직이지 않아…. 우왓!
레드서틴: 다리가…꼬리가 끊어질 것만 같아!!
케토시: 아…역시 수준이 달라!
유피: 나, 나는 더 이상 안되겠어….
세피로스: 클라우드…. 클라우드….
클라우드: 우…. 으….
클라우드: …기 있다…. 거기에 있어….
티파: 클라우드…?
클라우드: 홀리가…홀리가 그곳에 있어…. 홀리가 빛나고 있어…. 에어리스의 기도가…빛나고 있어…! 홀리…에어리스…. 아직 끝난 게 아니야…. 끝이 아니야!

세피로스와의 마지막 전투

LAST BOSS-리버스 세피로스, 세퍼 세피로스

전투 시작 전에 파티를 총 3개 짜게 되는데 첫 번째 파티를 주요 멤버로 구성해두자. 리버스 세피로스는 여러 부위로 나뉘어져 있으며 한 부위를 죽일 때마다 반격을 해온다. 그 중에 그라비가를 조심하자. 또한 자신의 HP를 스스로 회복하기도 하니 강력한 전체 공격으로 여러 부위를 한꺼번에 처리하자. 중앙의 코어는 특수한 방어가 풀렸을 때만 타격을 입힐 수 있다. 참고로 한 부위를 죽일 때마다 다른 파티로 바꿀 수도 있으며 원하지 않는다면 '아니오(いいえ)'를 고르면 된다.
세퍼 세피로스는 시작하자마자 월 마법을 사용해서 자신이 입는 데미지를 줄인다. 그가 쓰는 마법은 브레이크, 쉐도우 플레어 등등 강력한 것들 밖에 없다. 도중에 세퍼 세피로스가 약간 위로 올라갈 때가 있는데 이때는 물리 공격이 원거리 무기나 리미트기를 제외하고는 전부 통하지 않는다. 또한 '슈퍼 노바'라는 기술을 쓰는데 한 방 맞으면 거의 전멸 당할 수준일 정도로 강하다('파이널 어택+소생'의 조합이 있으면 좋다). 게다가 여러가지 상태 이상도 일으키므로 한 방 맞으면 회복하기가 상당히 어려울 것이다. 참고로 아군이 강할수록 세퍼 세피로스의 최대 HP도 늘어나게 된다.

세피로스와의 마지막 전투아군의 소환 마법에 못지 않은 연출의 슈퍼 노바

클라우드: 우리들이 할 수 있는 건 여기까지야….
바렛트: 잠깐 기다려! 홀리는? 별은 어떻게 되는 거야?
클라우드: 그건 모르겠어…. 나머진 별이 정할 일이지.
티파: …그래. 우리들은 할 수 있는 건 다 했으니까.
클라우드: 자 모두! 더 이상 생각해봐도 소용없어. 불안 따위는 버리고 마을로 돌아가자.
티파: 왜 그래?
클라우드: …느껴져….
티파: 응?
클라우드: 그 녀석은 아직 살아 있어…. 아직….
티파: 클라우드!?
클라우드: 웃고 있어….
티파: 클라우드!

클라우드의 의식 속으로 들어가서 세피로스와 이벤트 전투를 치르게 된다. 간단하게 초구무신패참으로 승부하자.

엔딩…

클라우드 일행은 가까스로 대공동에서 탈출한다. 그 무렵 메테오는 미드갈에 다다르고 있었고 곧 홀리와 부딪친다. 그러나 너무 늦게 발동된 홀리는 오히려 역효과를 불러일으킬 상황에 처한다. 그 때 각지에서 라이프 스트림이 솟아나 극적으로 메테오를 막아낸다…. 그리고 500년 후….

그외에도…

잭스 회상편

이 이벤트는 인터내셔널에서 새로 생긴 것이다. 후반에 미딜에서 클라우드가 다시 동료로 들어온 후 니블헤임으로 간다. 그리고 신라 저택의 지하에 있는 서고에 들어오면 회상 장면이 시작된다.

????: 자, 먹이다.

갑자기 깨어난 잭스는 클라우드를 데리고 신라 저택에서 탈출한다.

둘 다 살아있었다

잭스: 아! 여기 있다. 이걸로 갈아입어. 약간 냄새는 나지만 그냥 입어. 잘 어울리는데.
잭스: 그럼….
잭스: 이봐 아줌마! 미드갈은 아직이야?
????: 시끄러워! 태워준 것만으로도 고맙게 생각해!

잭스: 미드갈에 도착하면 넌 어떡할래?
클라우드: ….
잭스: 난 신세질 곳은 많지만…. 아, 그러고 보니 내가 아는 여자애들은 다 부모와 함께 살고 있겠구나…. 그러면 좀 곤란해지는데….
클라우드: ….
잭스: 안되겠군…. 작전 변경이다! 음…. 그래도 역시 돈이 가장 중요하겠지…. 가게라도 열어볼까? 클라우드, 나한테 무슨 가게가 제일 좋을 것 같니? 아줌마! 뭔가 내가 할 수 있을만한 것이 없을까?

????: 넌 아직 젊으니까 아무거나 해봐! 젊었을 땐 그저 무엇이든지 시도하고 고생하면서 자신의 길을 찾아나가야지.
잭스: 하지만 그렇다고 해서…. 아! 그렇지! 내겐 다른 녀석들에겐 없는 지식과 기술이 많이 있었지! 좋았어! 난 뭐든지 해주는 만능해결사 일을 할거야! 고마워 아줌마!
????: 너…내 말을 듣고나 있었니?
잭스: 이봐, 난 어떠한 일이라도 해주는 사람이 되겠어. 보수를 받는 대신 귀찮은 일이나 위험한 일 등 아무거나 대신 해줄 거야. 이건 벌이가 되겠어~. 클라우드, 넌 어떡할래?
????: 그러니까…. 그게 아니라….
클라우드: 우아아….
잭스: 농담이야…. 널 그냥 내버려두진 않을 거야. 우린 친구잖아…? 클라우드, 우리 함께 내가 아까 말했던 일을 하자. 알았어?

하지만 결국 잭스는 신라의 추적을 받아 반항하다가 죽게 된다.

신라병: 이 녀석은 어떻게 할까요?
클라우드: 아아…우아아….
지휘관: 이 녀석은 안되겠군…. 그냥 내버려둬.

이리하여 클라우드는 미드갈에서 티파와 바렛트들을 만나게 된다….

잭스의 칼을 받아든 클라우드

빈센트와 루크레시아

루크레시아는 니블헤임에서 남동쪽에 있는 호수의 동굴에 있다. 여기로 가기 위해선 잠수함을 이용해서 해저에 있는 길로 가거나 초코보(산천 초코보 이상)를 이용해야 한다.

????: 빈센트….
빈센트: 이 목소리는 설마!? 루크레시아…?
????: 빈센트…?
빈센트: 루크레시아!!
루크레시아: 다가오지 말아요!!

빈센트: 그녀가 행복하다면 난 상관없어. 조금 후면 루크레시아의 아이가 태어난다. 그 아이의 이름은 세피로스….
빈센트: 이 몸은 나에게 내려진 벌. 난 가스트 박사와 호죠, 그리고 루크레시아를 막지 못했다…. 그저 바라만 봤을 뿐…. 그것이 나의 죄….
빈센트: 루크레시아…. 살아있었구나….
루크레시아: 사라져버리고 싶었어…. 모두의 곁에 있을 수가 없었어…. 죽고 싶었지…. 하지만 내 안에 있는 제노바 때문에 죽을 수가 없어…. 요즘엔 세피로스의 꿈을 꾸고 있어…. 나의 귀여운 아이…. 하지만 난 한 번도 그 애를 안아주지 못했어…. 아이도 안아줄 수 없다니, 어머니라고 불릴 자격도 없지…. 그것이 나의 죄…. 안돼!! 오지마!! 빈센트…가르쳐 줘.
빈센트: 무엇을….
루크레시아: 세피로스…. 그 애는 아직 살아있어? 5년 전에 죽었다고 들었어. 하지만 요즘에는 꿈에 자주 나타나길래…. 게다가 그 아이도 나와 똑같이 간단하게는 죽을 수 없는 몸…. 빈센트, 그 애는….
빈센트: 루크레시아…. 세피로스는 죽었어….

유피와 고드

유피가 파티에 있을 때 우타이 마을 안쪽에 있는 오강(五强)의 탑으로 가면 유피를 조종해서 각 층의 강자들과 대결을 벌일 수 있다. 마지막 층인 5층에는 유피의 아버지인 고드를 만날 수 있다.

유피: 아버지!?
고드: 잘 왔다, 유피!
유피: 어째서 당신이….
고드: 묻고 싶은 게 있다면 우선 내게 덤벼봐라! 하지만 날 죽일 기세로 덤비지 않으면 내가 널 죽여주겠다!
유피: 자, 잠깐만!
고드: 뭐하고 있는 거냐! 총! 변! 화! 초! 래!!

BOSS-고드

HP 10,000. 바이오라, 그라비가 등의 마법을 사용해오며 적의 기술 중에서 드레인과 트라인을 사용한다. 또한 슬리플과 미니멈 같은 성가신 마법도 사용하기 때문에 상태 이상을 막는 아이템이 필요하다. 고드에게는 그라비라 계열의 마법이 통하기 때문에 HP를 단숨에 깎은 다음 강력한 기술로 단번에 없애자. 고드를 물리친 후 유피의 궁극 리미트기 삼라만상을 얻을 수 있다.

유피: 하아…하아….
고드: 헉…헉….
유피: 우…아버지…꽤 하시는 데요….
고드: 너도…실력이 많이 늘었구나….
유피: 하…하하….
고드: 후훗….
유피: 아하하하하!
고드: 하하핫!
고드: 제대로 성장했구나, 유피…. 이 수신님의 마테리아를 가져가거라.
스타니프: 하지만 고드님, 수신님의 마테리아는 오강의 탑을 제패하고 새롭게 오강성을 얻게 된 자만이 가지는 것인데, 관습….
유피: 관습 따윈 이제 쓸모없다구! 바보 아냐!?
고리키: 말이 지나치십니다! 유피님!
유피: 그럼 당신네들은 괜찮아? 그 정도의 힘이 있으면서…. 이런 탑에만 머물러있는 것으로 족한 거야!?
고드: 유피!
유피: 아버지도 그래요! 한 번 싸움에서 졌다고 우타이를 이렇게 만들어버리다뇨!
체호프: 뭔가 말하고 싶은 게 있나 보군….
유피: 우타이를 이런 하찮은 관광지로 만들어버리다니…. 그래도 괜찮아요!? 다차오 상도, 수신님도 울고 있다구요!!
고드: ….
세이크: 이런이런, 역시 어린애로군.
유피: 뭐라고!?
고드: 유피!! 용서해라…. 모든 건 내 책임이야….
고리키: 무슨 말씀을 하시는 겁니까, 고드님!
고드: 전쟁에 져서 우타이를 이런 꼴로 만들어버린 건 바로 나야….

체호프: 고드님!
고드: 너희들은 가만히 있어!!
고드: 유피…. 예전에 전투에 임하기 전의 나도 지금의 너와 똑같았다. 하지만 전쟁에서 지고 나서 생각해봤지…. 강함이란 건 그저 상대를 쓰러뜨리기 위해서만 존재하는 것일까? 또는 남에게 과시하기 위한 것일까라고 말야…. 힘을 과시하는 강자는 계속 다른 강자를 부르고 싸움을 일으키지…. 그러면 신라와 다를 바가 없지 않겠느냐….
유피: ….
고드: 네가 우타이를 위해서 마테리아를 찾고 있다는 건 알고 있었다. 하지만 내가 힘을 봉하고 있는 것도 역시 우타이를 위해서이다…. 하지만 결국 둘 다 필요하다는 걸 지금에 와서야 깨달았다…. 의지가 없는 힘으로는 의미가 없지. 또한 힘이 없는 의지도 마찬가지야…!
스타니프: 고드님….
고드: 그대들은 계속 유피와 같이 다녀주길 바라네! 그대들은 의지와 힘의 두 가지를 전부 가지고 있네!
티파: 그렇게까지 말씀하신다면 거절할 수 없겠군요.
클라우드: 우리는 별 상관없어.
고드: 가거라, 유피! 우타이에 진정한 강함을 심어주기 위해서 말이다!

유피: 아버지…

고드: 네가 돌아올 때까지는 내가 오강성을 맡고 있겠다! 다녀오거라! 그리고 꼭 살아서 돌아오너라!

유피: …, 물론이죠!

고드: 유피, 잠깐만 기다리거라, 저 사람들이 가지고 있는 마테리어말이다…, 싸움이 끝나고 나면 아마 전부 쓸모없게 되겠지?

유피: 아버지…!

고드: 다녀오거라! 마지막까지 살아남아라! 그리고 무사히 돌아와야 한다! 마테리아는 잊지 말고 꼭 가져와야 한다!

유피: 헤헤…당연하죠!

웨폰들과의 전투

알테마 웨폰이나 다이아 웨폰 등은 상대가 안 될 정도로 강한 루비 웨폰과 에메랄드 웨폰. 이 두 웨폰들을 조금이라도 쉽게 이기려면 나이츠 오브 라운드, 훔내내기, 파이널 어택의 마테리아 등의 강력한 마테리아가 꼭 필요하다. 이것들이 없다면 상당히 괴로운 전투가 될 것이다. 그러므로 파티를 충분히 성장시킨 후에 웨폰들과 싸우도록 하자.

루비 웨폰

인터내셔널에서는 알테마 웨폰을 물리친 후에 전투를 한 번 치르면 코렐사막(골드 소서 에어리어)에서 빨간 촉수 같은 것이 출현한다. 비공정에 탄 후 그것과 접촉하게 되면 루비 웨폰이 등장하게 되고 곧 전투에 돌입한다.

사막에 숨어있다가 등장

그 화려한 자태

루비 웨폰의 HP는 약 80만이며 약점이 없다. 또한 강력한 공격들만 퍼부어 대는 강적 중의 강적. 전투 시작시에는 아군의 공격에 전혀 피해를 입지 않는 완벽한 무적 상태이다가 아군이 한 명 남았을 때 캐릭터 뒤에 촉수를 발생시킨다. 또한 그 상태가 되어야 드디어 루비 웨폰에게 피해를 입힐 수 있다. 촉수들은 아군의 HP와 함께 MP를 상당수 앗아가며 여러가지 상태 이상을 일으키게 하므로 굉장히 성가시다.

일단 이 녀석과 전투를 하려면 그 전에 두 명을 전투 불능 상태로 만든 채로 시작하는 것이 편하다. 이러면 루비 웨폰은 시작부터 촉수를 내밀고 타격을 입는 상태로 변한다. 가장 좋은 공격 방법은 역시 최강의 소환수인 나이츠 오브 라운드의 사용이다. 여기에 HP나 MP흡수 마테리아를 추가해주면 상당히 좋다(MP가 더 좋은 듯). 이 때 절대로 촉수를 공격하지 말고 오직 루비 웨폰 본체만을 공격하자. 촉수의 체력이 어느 정도 줄어들면 루비 웨폰이 다시 무적 상태로 돌아 가버리기 때문이다.

나이츠 오브 라운드를 사용한 후에는 곧바로 알테마 등의 강력한 반격을 받게 될 텐데 이에 대비해서 파이널 어택 마테리아와 부활계 마테리아를 조합해 놓는 것이 좋다. 이 때 MP가 부족하면 파이널 어택에 의한 부활이 불가능 해질 수도 있으므로 MP는 수시로 체크해두자. 한 명이 나이츠 오브 라운드를 소환한 후에 그걸 흉내내기를 해주면 MP소모 없이 소환할 수 있으므로 흉내내기 마테리아는 전원 장착해 둘 것을 권한다. 그밖에 HP업, MP업, 매지컬, 카운터, MP터보 등의 마테리아들이 보조에 용이하다.

루비 웨폰을 물리치면 얻을 수 있는 데저트 로즈는 칼 마을의 우측에 있는 집 2층의 남자에게 가져다주자. 그럼 바로 해초코보를 얻을 수 있다(하지만 나이츠 오브 라운드를 얻기 위해선 미리 해초코보가 있어야 하니…).

에메랄드 웨폰

잠수함을 입수한 후에는 해저에 에메랄드 웨폰이 나타난다. 에메랄드 웨폰이 돌아다니는 위치는 대체로 일정하며 잠수함을 탄 채로 웨폰과 부딪히면 전투에 들어간다. 이 때 20분의 제한 시간이 정해지며 그 안에 물리치지 못하면 게임 오버가 된다. 하지만 잠수 마테리아를 장착하고 있다면 제한 시간 없이 싸울 수 있다(입수 방법은 공략 앞부분 참조).

해저를 유유히 돌아다니고 있는 에메랄드 웨폰

잠수 마테리아 없이 그냥 싸우면 제한 시간이 픽 한다

에메랄드 웨폰의 HP는 약 100만. 루비 웨폰과 마찬가지로 초 강력한 공격을 해온다. 특히 특수공격인'에메랄드 숏(エメラルドシュート)'은 아군 전체에게 7000에서 8000정도의 피해를 입힐 정도로 막강하다. 그 외에 양어깨에 있는 눈들 중에 파란 것들은 MP를 깎는 공격을 하는데 약 400에서 500은 가뿐히 날아간다. 눈이 하나라도 열려있을 때 써오는 특수 공격'에메랄드 빅뱅(エメラルドビッグバン)'은'장착한 마테라아 개수×1111'의 데미지를 입힌다는 황당한 특징을 갖고있다. 마테리아를 최대로 장착한 현재 상태에서는 전멸 당하는 것이 당연. 이에 대비해서 적어도 한 명에게는'파아날 어택+피닉스(또는 소생 마테리아)'의 조합을 갖춰줘야 한다.

루비 웨폰 때와 마찬가지로 가장 확실한 효과를 볼 수 있는 공격은 나이츠 오브 라운드이다. 거기에 W소환, 훔내내기 등을 이용한 소환 연타만이 에메랄드 웨폰을 빨리 깰 수 있는 방법이다. 만약 그런 여건이 안 된다면 4화 연속 공격할 수 있는 마구 때리기 정도라도 있어야 한다. 참고로 에메랄드 웨폰은 뇌 속성의 공격에 약하며 눈들은 화 속성의 공격에 약하므로 속성 마테리아를 이용한 효과적인 공격을 노리자. 마지막으로 웨폰들과 싸울 때에는 언제나 MP에 신경써야 한다는 점을 잊지 말자(전멸 후 다시 부활하기 위한 최소 MP는 확보해둬야 한다).

나이츠 오브 라운드의 위력을 또다시 실감할 수 있는 기회였다…. 루비 웨폰, 에메랄드 웨폰의 그 무섭고 잔혹한 공격들보다 나이츠 오브 라운드가 훨씬 무서웠다. 나이츠 오브 라운드의 그 기나긴 소환 시간이란(그것도 연발)…. 게다가 중간에 전멸까지 겹쳐서 두 웨폰을 깨는데 두 시간이나 걸려버렸다. 하지만 오랜만에 RPG에서 황당한 보스와 전투를 해보니 재미있었다. 그걸로 위안을 삼아야지….

고교 1학년의 여름방학…

두근두근 메모리얼 2 Substories

-Dancing Summer Vacation-

불행은 언제 어디서 갑자기 닥칠지 모른다. 그러기에 사람들은 항상 여러 가지를 주의하며 조심스럽게 살아간다. 피해갈 수 없는 숙명, 피해갈 수 없는 불행을 만나 당사자들은 항상 근심을 하기도 한다. 필자에겐 남의 일이 아니다. 플스야, 제발 좀 움직여 줘! 네가 움직이지 않으면 공략은 어떻게 하라고!?

공략 ⋯→ 아르피지

PS

●장르 : 어드벤처　●제작사 : KCET/코나미

●발매일 : 9월 28일　●발매가 : 오픈 프라이스

두근두근 메모리얼 2 서브스토리?

때는 세기말, 어느 한 예언자가 지구의 멸망을 예언한 그 해 11월 25일. 길고 길었던 「두근두근 메모리얼」의 우려먹기 시대가 끝나고 제 2탄의 시대가 막을 열었다. 발매 전부터 많은 게이머들의 입방아를 찧게 한 희대의 걸작 연애 어드벤처 시리즈 제 2탄. 시대에 발맞추어 여러 가지 면에서 파워업 되었지만 수년간 정말 헤아릴 수 없을 만큼 우려먹은 전작 때문에 빛을 잃은 후속작이 되고 말았다. 그것을 코나미도 인식을 한 것일까? 전작만큼 우려먹기는 하지 않았다(물론 보통 게임보다는 많이 우려먹었다). 그리고 점점 많은 이들의 머릿속에 잊혀져갈 즈음, 자회사에서 인기를 끌고 있는 체감 댄스 게임 「Dance Dance Revolution」과 접목하여 어드벤처 게임을 내놓았으니 바로 그것이 「두근두근 메모리얼 2 Substories Dancing Summer Vacation」(헉헉, 길다). 제목에서 보이듯 이 게임은 여름에 발매될 예정이었으나 발매연기로 가을에 발매되어 코나미의 판매 전략에 큰 차질을 보이게 되었다(…라고 하지만 살 사람들은 다 살 것이니 그다지 커다란 문제는 없을 듯).

우려먹기 상품이 아니란 말이야?

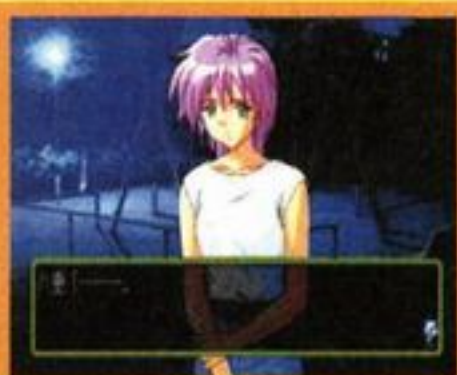
정작 등장하지도 않는 카스미

이 게임에서는 본편에서 사용되지 않은 오리지널 무비를 사용하고 있다. 그리고 첫 오프닝 곡도 어레인지된 '좀 더, 좀 더, 두근두근'99(もっと、モット、ときめき'99)'가 사용되었다. 언뜻 보면 '우와, 신경 썼네'할지도 모르겠지만 그것을 알고 있는지? 이 오프닝은 두근두근 2가 발매되기 이전에 제작된 광고용 애니메이션이다. 또한 어레인지 곡은 예전에 발매된 두근두근 2 주제곡 '용기의 신(勇氣の神樣)'의 싱글에 수록된 곡을 그대로 가져다 썼다. 엔딩곡 역시 이미 발매되어있는 보컬집의 캐릭터 이미지송(가사만 바꿨다). 물론 보너스로 수록되어있는 'D.D.R 두근두근 믹스'에 쓰인 곡들의 경우는 신경 써서 어레인지 된 것이라는 것을 느낄 수 있지만, 작곡가 출신 프로듀서인 '메탈유키(めたるゆーき)'가 그 정도도 하지 않으면 체면을 차릴 수 없을 것이고…. 철저히 재활용되어 잘 포장된 우려먹기 상품이라고 할 수 있겠다. 필자에겐 「두근두근 메모리얼 2」과 「Dance Dance Revolution」의 체험판으로 밖에 보이지 않는 이유는 무엇일까?(물론 볼거리는 많긴 하지만…)

본 편 정품을 가지고 있는 사람은 매뉴얼 12페이지를 꺼내서 비교해 보자.

게임을 구성하는 두 가지 장르

어드벤처 파트

본편인 두근두근 2의 어드벤처 파트와 동일하다. 대사를 넘기며 선택 문항을 고르는 전형적인 일본식 어드벤처 스타일. 본편과 다른 점이라면 선택 문항에 따라서 분기가 생긴다는 정도(물론 본편에서도 분기는 있었지만 정통파 어드벤처의 분기라고 하기에는 다소 미흡하다).

Dance Dance Revolution 파트

지난 98년에 처음 등장하여 현재까지 오락실의 카바레와에 앞장선 「Dance Dance Revolution(이하 D.D.R)」파트다. 엔딩 후에 보너스로 이것만 즐길 수 있다. 본 편에 나오는 곡은 Hero(D.D.R 4th 삽입곡).

옵션 설명

타이틀 화면에서는 'オプション'으로, 어드벤처 파트에서는 스타트 버튼으로 불러낼 수 있다.

❶ BGM - 배경음악의 크기를 조절한다.

❷ 음성 - 음성의 크기를 조절한다.

❸ SE - 전체적인 사운드의 크기를 조절한다.

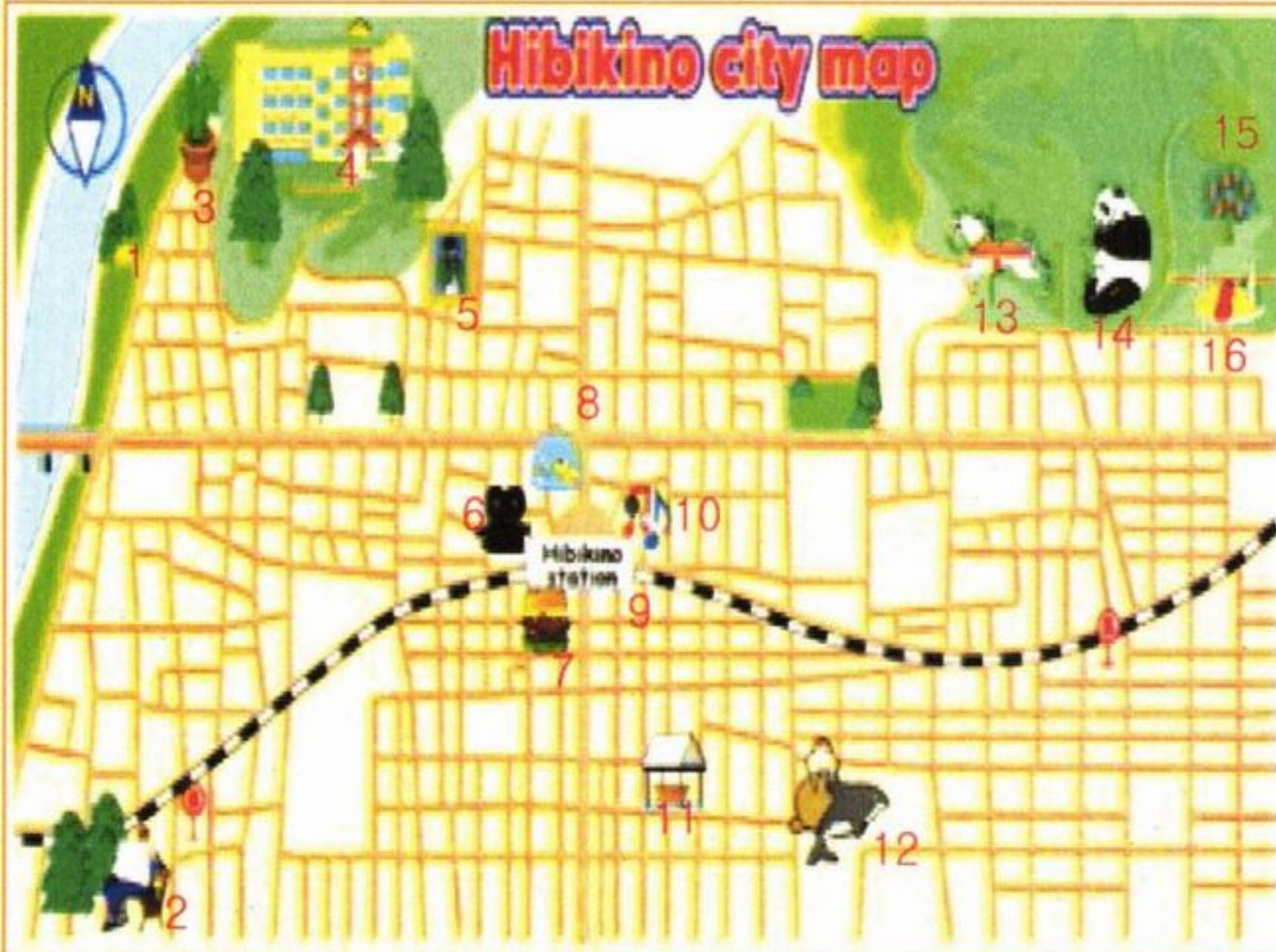
❹ 시나리오 로드 - 저장해둔 게임 데이터를 로드한다.

❺ EVS 로드 - 'Emotional Voice System'의 데이터를 로드한다. 물론 EVS 데이터가 메모리 카드 안에 존재해야 한다.

조작키 설명

버튼	기능	버튼	기능
○	선택, 대사 넘기기	SELECT	대화창 지우기
START	옵션 불러내기	L1	대사 스킵

히비키노 시가지 안내

Hibikino city map

1. 하천 기슭 공원
2. 중앙공원
3. 식물원
4. 이비키노 고등학교
5. 미술관
6. 영화관
7. 패스트푸드
8. 쇼핑가
9. 이비키노 역전
10. 가라오케 박스
11. 바자회장
12. 수족관
13. 유원지
14. 동물원
15. 과수원
16. 대중식당

프롤로그
여름의 시작을 알리는 벨소리

1999년 8월 16일 (월요일)

주인공: 아, 전화다.…누구지? 네, 주인공(자신이 정한 이름)입니다만.
???: 아~, 있다 있어~다행이다~!!
주인공: 아, 그 목소리는 미유키!?
미유키: 응, 미유키야~근데, 근데, 갑자기지만 말이야~.
주인공: 으, 응. …그런데 갑자기 무슨일이야?
미유키: 응, 실은 말이야~오늘은 날씨가 좋다고 생각하니까 멍해져서 말이야.
주인공: 응, 멍해져서?
미유키: 갑자기 게임센터에 가고 싶어졌어~.
주인공: 게, 게임센터!?
미유키: 응! …그래서 혹시 시간이 난다면~같이 가주지 않을까~라고 생각해서 이렇게 전화한 거야~ 미유키.
주인공: 지, 지금 바로?
미유키: 응! …시부야는 어때?

이 한 통의 전화로 모든 것이 시작된다….

올 여름의 파트너는 누구?

공략 스케줄에서 생략된 선택 문항은 아무것이나 선택해도 상관이 없는 선택 문항이므로 안심하고 찍도록(?) 하자. 최대한 빠르고 많은 CG를 모을 수 있는 루트만 기록해 놓았으니 착오 없기를. 대사 번역에서는 우리나라에서는 일반적으로 친구들끼리 일반적으로 이름을 부르기 때문에 모든 호칭은 이름으로 변경해놓았으니 착오 없기를 바란다.

루 트 분 기 트 리

行く(간다)
↓
出場を引き受ける(출장을 받아들인다) — やっぱり断る->아카네, 호무라, 카에데코 루트
↓
パートナーを探してあげる約束しよう(파트너를 찾아주기로…) — 自分でパートナー…(혼자서 파트너를…)->아카네, 호무라, 카에데코 루트
↓
白雪さんに頼んでみよう(미호에게 부탁한다) — 八重さんに頼むでみよう(카오리에게 부탁한다)

(미호에게 부탁한다)
↓
それは寿さんが好きだから…(그건 미유키가 좋아하니까…)->시라유키 자매 루트 — 그 외의 선택 문항
↓
白雪さんって、實は 子…(미호, 실은 쌍둥이…) — 그 외의 선택 문항->미유키 루트
↓
아카네, 호무라, 카에데코 루트

(카오리에게 부탁한다)
↓
じゃ、これから早速寿さんの…(자, 그럼 빨리 미유키에게…)->미유키 루트 — じゃ、どこか寄って行こうよ(자, 어딘가 들릴까?)->카오리 루트

行かない(가지 않는다) ➡ 아카네, 호무라, 카에데코 루트

後で行く(나중에 간다)
↓
時にはボーっと過ごそう(시간을 보낸다) — とりあえず出かけるか(아무튼 나갈까)→行く 루트와 동일
↓
休みの日の學校の…(쉬는 날 학교의…)→전 캐릭터 공략 루트 — 그 외의 선택 문항→히카리와 코토코를 제외한 캐릭터 공략 루트

PlayStation

고토부키 미유키(壽 美幸)

이 애를 공략하다가 본인의 플스가 망가졌다(…)

신장: 155cm/ 체중: 43kg
생일: 1월 1일생/ 혈액형: O
취미: 아이돌 콘서트 가기, 예불, 예배, 가라오케
좋아하는 것: 각종 상품, 작은 동물
싫어하는 것: 불행한 일, 제비뽑기, 불행을 상징하는 것

이름과는 달리 불행한 일이 잦은 여자 아이. 하지만 그 불행을 이겨낼 수 있을 정도의 강한 육체(?)를 가지고 있다(모 만화에서도 이런 설정이…핑X 레X다). 공부하기보다는 놀기에 바쁜 타입. 각종 캐릭터 상품을 좋아한다. 본편에서는 충격적(!)인 엔딩으로 많은 팬들에게 어필했다. 성우는 기동전함 나데시코에서 메구미, 게이트 키퍼즈에서 카오루를 연기한 다카노 나오코(高野 直子).

공략시 주의점

시작하자마자 오는 전화에서 미유키가 놀러가자고 할 때 응해야 한다. 시라유키 자매나 카오리 루트로 가지 않도록 조심하자. 행사장에서 오는 전화는 반드시 받아야 한다. 파트너를 선택하는 것에 따라서 볼 수 있는 CG도 다르니 적어도 두 번 이상은 공략을 해야 한다.

[공략 스케쥴]

날짜	장소	대상	주요 선택 문항
8/16	방(전화)	미유키	行く(간다) & 後に行く(나중에 간다)
8/17	미유키의 방	미유키	出場を引き受ける(출장을 받아들인다)
8/20	병원	미유키	パートナーを探してあげる約束しよう(파트너를 찾아주기로 약속한다)

■ 미호를 파트너로 선택할 때

날짜	장소	대상	주요 선택 문항
8/21	방	-	白雪さんに頼んでみよう(미호에게 부탁해 본다)
8/21	미호의 방	마호	相手が誰であれ、こうするよ、お節介なんだ、俺(상대가 누구였더라도 이렇게 했을 거야)
8/21	시라유키네 집	미호	二着持ってるんだね、その服(그 옷, 두벌 가지고 있군)
8/22	현관	히카리	話せば長くなるんだけど、事情を説明するね(말하자면 길지만 사정을 설명한다)
8/22	방	미유키	いや、光が遊びに行こうってさ(아, 히카리가 놀러 왔었어)
8/26	미유키의 방	미유키	見なかったことにして聲かけよう(자연스럽게 말을 건다)
8/28	미유키의 방	미유키	じゃ、今日は切り上げて花火大會に行こうよ(자, 오늘은 그만두고 불꽃놀이 보러 가자)
8/29	행사장	미유키	電話に出る(전화를 받는다)
8/29	행사장	미유키	いつもの前向きな壽さんはどこへ行っちゃったの?(평소의 미유키는 어디간 거야?)

■ 카오리를 파트너로 선택할 때

날짜	장소	대상	주요 선택 문항
8/21	방	-	白雪さんに頼んでみよう(미호에게 부탁해 본다)
8/21	방	-	八重さんに頼むでみよう(카오리에게 부탁해본다)
8/22	게임센터	카오리	じゃ、これから早速、壽さんのところ行ってみない? (자, 그럼 빨리 미유키에게로 가보지 않을래?)
8/23	미유키의 방	미유키	壽さんの練習に付き合うよ(미유키의 연습을 돕는다)
8/23	방	미유키	いや、光が遊びに行こうってさ(아, 히카리가 놀러 왔었어)
8/24	방	미유키	壽さん家に行って練習に付き合おう(미유키의 집으로 가 연습을 돕는다)
8/24	미유키의 방	미유키	壽さんの練習に付き合うよ(미유키의 연습을 돕는다)
8/25	방	미유키	壽さん家に行って練習に付き合おう(미유키의 집으로 가 연습을 돕는다)
8/25	미유키의 방	미유키	壽さんの練習に付き合うよ(미유키의 연습을 돕는다)
8/26	미유키의 방	미유키	見なかったことにして聲かかよう(자연스럽게 말을 건다)
8/27	방	미유키	壽さん家に行って練習に付き合おう(미유키의 집으로 가 연습을 돕는다)
8/27	미유키의 방	미유키	壽さんの練習に付き合うよ(미유키의 연습을 돕는다)
8/28	미유키의 방	미유키	じゃ、今日は切り上げて花火大會に行こうよ(자, 오늘은 그만두고 불꽃놀이 보러 가자)
8/29	행사장	-	電話を出る(전화를 받는다)
8/29	행사장	미유키	いつもの前向きな壽さんはどこへ行っちゃったの?(평소의 미유키는 어디간 거야?)

♥ 행운인가, 악운인가

시부야 거리

불행을 몰고 다니는 여자

주인공: 얼레, 미유키, 아직 안 보이네. …조금 빨리 왔구나. 이대로 기다려볼까? 너무 늦는데…역시 무슨 일이 생긴 걸까?

미유키: …미안~, 기다렸지~?

주인공: 미, 미유키!!

미유키: 하냥~, 기다렸지, 기다렸지….

주인공: 무슨 일이 일어났구나… 들려주지 않을래?

미유키: 응…미유키도 설명하기 힘들어. …어쨌든 이렇게 무사하게 왔으니까 가자, 가자!!

게임 센터 앞

미유키: 이야~ 오늘도 사람이 많구나. 엄청나게 붐빌 것 같아.

주인공: 응, 정말이네. 그나저나 미유키?

미유키: 응~ 뭐야~?

주인공: 아니, 갑자기 게임을 하고 싶다고 말했는데 뭔가 하고 싶은 게임이 있는 거야?

미유키: 우와~! 대단하다~!!

주인공: 뭐, 뭐야? 갑자기 왜 그래?

미유키: 와, 잘도 거기까지 생각했구나~ 역시 머리 좋아!!

주인공: 어?…그, 그런가?

미유키: 응, 그래 그래. 마치 미유키의 머릿속을 훔쳐보는 듯한 추리야. 그거 명탐정 같아~!!

-それはそうと、早く中に入ろうよ?
(그나저나 빨리 안으로 들어가자-필자의 선택)

미유키: 아~ 그렇지~ 그래, 그래!! 시간은 계속 흘러가 버리지~!! 자, 가자, 가자~!!

주인공: 아, 안돼, 잊고 있었어!

미유키: 에? 뭐야 뭐야?

주인공: 아까 전에 말했던 거 말이야.

미유키: 아, 아, 그거….

주인공: 그래, 그래, 뭐야?

미유키: …뭐였지?

주인공: 그러니까 하고 싶다는 게임 말이야!!

미유키: 시, 싫다~ 알고 있어~ 농담이야, 농담!!

주인공: 그래, 무슨 게임을 하고 싶은 거야?

미유키: 헤헤헤~ 가보면 알 거야. 가자, 가자!!

지금은 펌프에 밀리고 있는 D.D.R(어디까지나 국내 사정으로)

주인공: 이건….

미유키: 그래! 댄스 댄스 레볼루션이야~!! 미유키, 지금 이거 엄청난 붐이야~!!

주인공: 그, 그렇네….
미유키: 자, 미유키 해볼게, 잘 봐~!!
주인공: 으, 응….
미유키: 얏호~!! 자, 빨리 Let's go!!

✣미유키의 시범경기(?)가 끝난 후

주인공: 굉, 굉장해, 미유키. 어디서 그런 기술을 배운 거야?
미유키: 에? 그~ 그게~…. 그게 말이야, 사실은~….
남자: 이야~ 놀라워, 놀라워!! 브라보, 브라보, 브라보!!
미유키: 엣?
남자: 아, 이거 정말 실례, 실례. 저는 이런 사람인데….
미유키: 예, 예에… 으음~ 댄스 댄스 레볼루션 전국대회 실행위원?
남자: 예. 실은 지금 가을의 전국대회를 목표로 각지에서 예선이 행해지고 있는데, 저는 이 지역의 대표를 맡고 있습니다. 빨리도 후보자를 찾았군요.
미유키: 에~엣!! 미유키가 지역대회에~!?
남자: 예. 지금의 퍼포먼스를 지켜보니 그거라면 우승도 노릴 수 있을 터….
주인공: 대단하잖아, 미유키!!
미유키: 아, 아아…응. 하지만….
남자: 뭔가 마음에 들지 않는 거라도?
미유키: 아니~ 그런 것은 아니지만….
남자: 그러면 자, 자, 용지에 이름과 주소를.

✣패스트푸드 안

걱정이 안 되는 게 이상한 거다

미유키: …하아~.
주인공: 왜 그러는 거야? 아까부터 근심 가득한 얼굴로?
미유키: 아, 그, 그런가?
주인공: 응…. 뭔가 걱정되는 일이라고 있는 거야?
미유키: 아니~. 그런 건 아니지만….
주인공: 그것보다 어느새 그런 퍼포먼스를 익힌 거야?
미유키: 아, 아아…그거~ 사실은 그거~….
주인공: …?
미유키: 으레 있는 그거야…
주인공: 으레 있는 그거?
미유키: …응.
주인공: …그건 무슨 의미지?
미유키: 그러니까… 그~ 우연이라고 하는~….
주인공: 우연? …그런 굉장한 퍼포먼스가?
미유키: 응. 실은 그 때, 신발 끈이 풀어져서, 그래서 발을 딛다보니 그렇게 된 거야~….
주인공: 엣, 거짓말!?
미유키: 거짓말이 아니야~ 불행이 나타난 거야. 미유키가 한 게 아니라….
-大會に誘われたんだから不幸なんかじゃないよ (대회에 나가는 건 불행이 아닐 거야-필자의 선택)
미유키: 그럴까~?
주인공: 그래.
미유키: 하아….
주인공: 그, 그래도, 어쨌든 대단한 거야. 힘내! 응원 할테니까.
미유키: …으, 으응.

♥ 전화, 다시…

주인공: …예, 주인공입니다만?
미유키: 아~저기~ 미유키인데….
주인공: 왜 그래, 미유키? 기운이 없어?
미유키: …티, 티나니, 역시?
주인공: 응. 팍팍 나.
미유키: 그런가~…. 실은 말이야~. 상담할 게 있어서… 부탁이 있는데….
주인공: 부탁이라니, 뭐야 대체?
미유키: 아~ 역시 전화로는 말하기 힘들어~ 나중에 미유키네로 오지 않을래?
주인공: 응, 알았어.
미유키: 정말? 미유키 오늘은 계~속 집에 있을테니까 꼭 와. 약속이야.
주인공: 응, 알았어. …그럼 나중에.

✣미유키네 집

미유키: 예, 누구세요?
주인공: 아, 주인공입니다만….
미유키: 앗, 기다렸어~ 지금 문 열테니까. 앗, 미팡(미유키네 검은 고양이), 그런 곳에 올라가면 안돼! 꺄악~!!
주인공: 미, 미유키, 미유키!! 괜찮아?
미유키: …아~ 괜찮아, 괜찮아. 그것보다~ 지금 갈테니까…. 기다렸지~!! 자, 올라와, 올라와!!
주인공: 으, 으응. …실례하겠습니다.
미유키: 자, 방으로 가자, 가자!!

✣미유키의 방

미유키: 아, 자, 거기 앉아, 앉아. 지금 마실 걸 내올게….
주인공: 아, 아니야, 아니야. 신경 쓸 필요 없어. 그런데 말이야, 그…또 미팡이 방해하지 않을까….
미유키: …아~. 그것도 그렇네~.
주인공: 아, 그다지 대단한 의미는 아냐. 신경 쓰지마!
미유키: 응, 알았어.
주인공: …그것보다 말해 볼래? 역시 어제 일로?
미유키: 응, 그런 거지만… 저기, 저기, 조금 봐 줘. 그쪽이 이야기가 빠를테니까.
주인공: 봐?
미유키: …이거야.

가정용 발판으로 백날 연습해봐야 업소용에서는 통하지 않는다

주인공: 아, 가지고 있네!!
미유키: 응, 몰래 연습했었어. 미유키, 어제는 연습의 성과를 본다는 생각으로 간 거야~. 게임 센터.
주인공: 그랬던 거구나.
미유키: 응… 어쨌든 봐 줘.

✣미유키의 시범이 끝난 뒤에

미유키: …그렇지~? 어제 어째서 헷갈렸는지 알겠지~?
주인공: 그, 그런 건 아니지만….
미유키: 아~ 신경 쓰지 않아도 괜찮아. …알고 있으니까. 미유키가 제일로. 그것보다….
주인공: …응?
미유키: 저기, 저기. 한번 이거 해보지 않을래?
주인공: 에, 내가!?
미유키: 응, 그래.
주인공: 해, 해보는 거야 괜찮지만… 이거 때문에 오늘 부른거야?
미유키: 응, 그래. …그러니까 부탁해!!
주인공: …응, 자, 해볼까.
미유키: 응, 자, 부탁해!

✣좋은 점수를 받으면…

미유키: 우와, 잘 하네, 이거!!
주인공: 아, 아냐, 그 정도까진….
미유키: 아니야, 대단해! 그 실력을 빌려주길 부탁해!!
주인공: 엣, 뭐, 뭐야 도대체!?
미유키: 미유키랑 같이 듀오로 대회에 나가는 거야!!
주인공: 엣, 에~엣!! 내, 내가!?
미유키: 응, …혼자서는 불안해, 미유키.
주인공: 부, 불안하다고 말하더라도….
미유키: 부탁해!! 함께라면 괜찮을 거 같은 느낌이 들어!!
-出場を引き受ける (출장을 받아들인다)를 선택
주인공: 좋아, 알았어!! 미유키를 위해서 한번 해보지!!
미유키: 저, 정말!!
주인공: 아아, 물론.
미유키: 고마워, 기뻐 미유키. 이걸로 이제 마음이 든든해져….
주인공: 이왕 나가는 거니까 상위권을 목표로 하자. 나, 이제부터 돌아가서 작전을 세울 테니까. 그동안 내일, 모레는 서로 개인연습을 하자.
미유키: 응!! 미유키도 엄청, 엄청 연습할게!!
주인공: 응, 힘내. 그럼 금요일이야.

♥ 사고

미유키: 네!
주인공: 주인공입니다만.
미유키: 아, 조금 기다려, 지금 문 열테니까!

✣미유키의 방

미유키: 왜, 왠지 미유키 쪽이 긴장하고

PlayStation

있네~….
주인공: …자, 어서 해 보자.
미유키: 으, 으응….

✣좋은 점수를 받으면…

미유키: 우와~ 굉장해, 굉장해!! 단기간에 잘도 여기까지 해내는구나~!!
주인공: 으, 으응, 노력한 결과겠지.
미유키: 응, 응, 알아~ 놀라워!! 와~ 이, 이걸로 듀오로 나가는 거야~!!
주인공: 아, 그래.
미유키: 만세~, 만세~!! 만세~, 만…세?
주인공: 앗, 미유키, 위험해!! 우왓!

부실 시공의 연장

미유키: …아~, 미유키 대신에….
주인공: …아야야야야.
미유키: 괘, 괜찮아?
주인공: 으, 으응, 단지, 조, 조금 움직일 수가 없….
미유키: 아, 기다려, 지금 바로 갈테니까!!
주인공: 으, 으응, 그렇게 해선 구할 수 없어.
???: 어머, 어머, 미유키, 친구야?
미유키: 아, 엄마!
엄마: 처음 뵙겠습니다, 미유키에게 말씀 많이 들었어요.
주인공: …처, 처음 뵙겠습니다, 주인공입니다. 자, 잘 부탁….
엄마: 예, 이쪽이야말로, …그것보다 죄송해요, 이렇게 떨어지게 되어서.
주인공: …아, 아뇨.
엄마: 뭐하고 있었던 거였지? …뭐, 좋아요, 지금 차를 내 오겠어요.
미유키: 엄마! 그런 게 아니야! 바닥이 뚫려서 떨어진 거란 말이야!!
엄마: 어머, 큰일이네!! 괜찮아요!?
주인공: …에, 에에, 뭐, 어떻게든….
미유키: 안돼~!! 정신 차려~!!

✣앰뷸런스(…)

의사: …뭐, 심하지 않은 전신 타박상에, 이 증상에서 가장 심한 것이 가벼운 염좌상(삔 것)이군요, 일주일 동안 안정하시는 것이 좋을 겁니다.
주인공: 예, 예….

✣병원 복도

자책하는 미유키

주인공: 아, 미유키!
미유키: 아, 괜찮아!? …아, 그 다리, 목발….
주인공: 아…응, 미안.
미유키: 사과해야 하는 건 미유키야!! 미유키를 감싸다가 그런 꼴이…. 정말로 미안해….
주인공: 아니야, 내 쪽도 조금 방심했었어, 곧 뛰어 다녀도 괜찮아 지겠지.
미유키: 으응, 그런게 아니야, 미유키 때문에, 미유키 때문에 이렇게…. 역시 미유키 곁에 있으면 운이 좋지 않은 거야.
주인공: …미유키.
미유키: 도대체 대회에 나간다느니 그런 화려한 무대에 미유키 따위가 어울릴 리가 없잖아, 미유키따위, 미유키따위….
-そんな風に考えるなんて斎さんらしくないよ!(그런 식으로 생각하는 건 미유키 답지 않아!-필자의 선택)
미유키: 엣!?
주인공: 어떤 일이 일어났더라도 저번보단 미유키에겐 좋아진 거 아냐!?
미유키: 하, 하지만…미유키에게 뭔가 일어난다 하더라도 이런 식으로 주위에까지 피해를 주니까….
주인공: 그러니까 이건 나의 부주의야!! 미유키의 책임이 아니고, 미유키에게는 아무 일도 일어나지 않았잖아!!
미유키: 그, 그건, 그렇지만….
주인공: 그러니까 미유키, 대회엔 혼자서 나가, 이건 운을 바꿀 찬스가 될 지도 몰라.
미유키: 운을 바꿀 찬스….
주인공: 그래….
미유키: 고마워… 그렇게 말해 줘서.
주인공: 알아주겠지?
미유키: 응, …하지만.
주인공: …하지만, 뭐?
미유키: 미유키 혼자는 불안한데….
주인공: 엣, 그, 그건….
-パートナーを探してあげると約束しよう(파트너를 찾아주기로 약속한다)
주인공: 좋아, 알았어!! 내가 반드시 파트너를 찾을게!! 이번 주말까지!!
미유키: 엣, 정말!?
주인공: 아아, 그러니까 듀오로 엔트리하고 안심하고 연습하도록 해.
미유키: 으, 으응.
주인공: 그럼.
미유키: 응 …근데, 저기….
주인공: 응, …뭐?
미유키: 정말, 정말 고마워.
주인공: 감사는 확실히 파트너를 찾을 때까진 하지마.
미유키: 응응, 그럼 안 할게….
주인공: 엣?
미유키: 미유키, 언제나 용기와 행복 신세를 지는 걸까….
주인공: …미유키.
미유키: 앗, 자, 수고!! 연락 기다릴 테니까!!

♥ 늘지 않는 실력, 그리고 낙담…(파트너-시라유키)

주인공: 네, 여보세요….
마호: 아, 다행이다!!
주인공: 왜, 왜 그래, 시라유키?
마호: 미유키의 상태가 이상해.

✣고토부키네 집

마호: 아, 여기, 여기!!
주인공: 앗, 미호? 왜 그러는 거야? 미유키는 안에?
마호: 응, 그게….
주인공: 아, 설명은 됐어, 함께 들어갈래?
마호: 나는 나왔으니까 네가 용기를 주도록 해.
주인공: 용기를 주라니…설마 실력이 늘지 않아서 낙심하고 있는거 아냐?
마호: 응.
주인공: 그럼 나 혼자선 무리야, 함께 가는 게….
마호: 괜찮아, 네가 말한다면 분명히 통할 거야.
주인공: 예, 하지만….
마호: 나는 알 수 있어, 어쨌든 부탁해.
주인공: 아니, 하지만 나보고 어떻게 하라는 거야?
마호: …아니, 어떻게든 될 거야, 응, 아마….
주인공: 엣!? 앗, 미호!!

✣미유키의 방

그녀는 낙담하고 있었다

미유키: …훌쩍, 훌쩍.
-見なかったことにして聲かけよう(자연스럽게 말을 건다)
주인공: 미유키, 들어가도 괜찮아?
미유키: …훌쩍…앗, 얼레~ 무슨 일이야?
주인공: 아냐, 역시 연습을 좀 도와주려고 생각해서.
미유키: 아, 그, 그렇구나~. …조, 조금 기다려, 어서 들어와~!! 싫어라, 엉망인 얼굴을 보여서… 이건 울고 있던 게 아니야~, 꽃가루 알레르기야, 꽃가루 알레르기.
주인공: 그건 봄 이야기고, 지금은 이미 여름이 끝나가잖아.
미유키: 엣!? …아, 그, 그럼, 여름 감기인가 봐~, 바보는 감기에 걸리지 않는다고 하는데 말야… 하하하.

주인공: …

미유키: 이 말은 무슨 말이게? …귀신의 각성이라는 거?

주인공: 미유키, 이제 됐어… 아까 봐 버렸어. 문틈으로 흐느끼고 있던 걸….

미유키: 스톱! 아무 것도 말하지마. …미유키 괜찮으니까.

주인공: 미유키….

미유키: 이런 건 미유키 답지 않아. 사소한 일로 울고 싶지 않았는데 말이야. 조금 불안했던 거야. 정신을 차릴 수 없었던 거야. 전혀 실력이 늘지 않으니까…. 오락가락 해져서…. …그래서…그래서….

울음을 터뜨리고 마는 미유키

미유키: 우앙~!! 미안해, 미안해.

주인공: 사과하지 마.

미유키: 아니야. … 이런 미유키를 보고 싶어하지 말아 줘. 알고 있어. 명랑함만이 장점이라는 걸.

주인공: 그런 거 아니야.

미유키: 하지만, 하지만, 미유키라고 하더라도 울고 싶은 거야~. 무엇 때문에 언제나 이런 일이 생기는 거야!!

주인공: 미유키….

미유키: 이번에도 마침 우연히 이런 일이 생기고 너에게도 상처 입히고 거기에다가 전혀 실력은 늘지 않고… 그래서… 그래서….

주인공: ….

미유키: 분명히 신이 나쁜 생각으로 하는 짓일 거야! 분명히 엄청난 창피를 당할 거 같은 느낌이 들어, 진짜로!!

주인공: …그렇게 생각한다면 그만두는 편이 좋아, 출장.

미유키: 에…하지만, 그럼 이때까지 도와줬던 너랑 미호뿅이….

주인공: 이런 때는 다른 사람이라든지, 아무래도 괜찮잖아. 미유키가 거기까지 생각을 하고 있을 줄은…. 분명히 알아줄 거야. 게다가 나는 아무 것도 신경 쓰지 않아.

미유키: 그거, 정말?

주인공: 아, 정말이지. 단지 말이지….

미유키: 단지, 뭐?

주인공: 미유키는 정말로 후회하지 않아?

미유키: 미유키가 후회?

주인공: 지금까지 미유키 스스로가 힘냈었고 활기차게 했잖아. 그만 둔다면 후회하지 않아?

미유키: 그, 그건…. …모르겠어, 미유키.

주인공: 그럼 시험해 볼까?

미유키: 시험?

주인공: 모르겠다면 어쨌든 해보는 게 좋아. 결과따윈 관계없잖아.

미유키: 그런가….

주인공: 게다가 도대체 뭐가 일어날 거라고 말하는 거야? 힘껏하고 실패하면 조금 부끄러운 정도잖아.

미유키: 엣… 그런가, 그러고 보니 그런가~….

주인공: 그러니까 좋게 생각하는 쪽이 좋잖아?

미유키: 응, 다시 그런 기분이 들어~!! 고마워~!! …핫!? …미안, 엉망이 되어버렸네.

주인공: 아, 아냐, 괜찮아 나는.

미유키: 어쨌든 미유키, 힘 내볼게~. 안되도 본전이야. 좋아, 죽을 각오로 힘내자!!

♥ 미유키 쓰러지다! (파트너-시라유키)

미유키: 자, 자, 봤지, 봤지!! 미호뿅, 해냈어, 해냈어!!

마호: 그래!!

완벽한 페어를 이루는 두 사람

주인공: 굉, 굉장해, 두사람 모두!!

미유키: 그렇지, 그렇지!?

주인공: 이젠 세세한 걸 다듬고, 코스튬을 준비하면 완벽해! 어서 해볼까!

미유키: 응!! 해~ 해~ 해, 볼, 으…우우…끄~….

마호: 꺅!!

무리한 D.D.R은 건강을 해칩니다(…라고 경고하는 듯)

주인공: 미유키, 미유키!! 미유키, 왜 그래, 도대체?

마호: 괘, 괜찮아?

미유키: 하, 하냥~… 괘, 괜찮아, 괜찮아~….

주인공: 괘, 괜찮은 게 아니잖아! …근데 뭐라고 말하면 좋지? …괜, 찮, 아?

미유키: 아~, 정말로 괜찮아, 괜찮아. 단지 수면부족 이니까…. 배가 고플 뿐이니까….

주인공: 수면부족? 배가 고파? …설마

마호: 까, 봐, 봐. …미유키의 발. 미유키….

미유키: 아~ 저가~, 지금 일어날테니까. 코스튬도 준비해야하고….

주인공: 미유키, 조금 쉬도록 해.

미유키: 에~, 하지만….

마호: 응, 좀 자두는 게 좋아. 우리들은 또 내일 일찍 올테니까.

주인공: 그래, 그렇게 하지 않으면 도리어 일을 그르치게 돼. 그러니까, 응?

미유키: 으~응, 두 사람이 그렇게 말한다면야 말씀대로 달다….

주인공: 엣… 미유키?

미유키: 다, 달아, 너무 달아~ 이 케이크… 음냐, 음냐, 음냐….

♥ 허기진 배를 채우러 가자!

엄마 없으면 밥도 못 차려먹냐?

주인공: 얼레!? 벌써 일어났어?

미유키: 응, 미유키, 회복만은 빨라~!! 빨리 또 연습 시작하지 않으면!!

주인공: 엣, 하지만 그 상태론 무리야. 건강이 나빠져.

미유키: 괜찮아, 괜찮아, 이제 시간이 없으니까.

주인공: 응, 그것보다도 뭘 좀 먹어두지 않으면.

미유키: 앗, 그래!! 미유키 배가 고팠었지!! 완전히 잊고 있었어~!!

-꼬르륵

미유키: 헤헤헤~, 미안해.

주인공: 아니야, 신경 쓸 건 아니니까 뭔가 먹자.

미유키: 응, 그렇게 하려고 해도 엄마가 없으니까 아무 것도 없어, 확실히….

주인공: 그렇구나…. 그럼 이렇게 하지 않을래?

미유키: 뭐야, 뭐야?

주인공: 기분전환 삼아 뭘 먹으러 나갈까?

미유키: 앗, 응, 그러자~!!

주인공: 뭘 먹고 싶어?

미유키: 그래~ 위가 비워져버렸으니까 가벼운 쪽이 좋을까~…. 그래!!

주인공: 뭐?

미유키: 헤헤헤….

주인공: 이런 걸로, 정말로 부족하지 않아?

미유키: 응, 충분, 충분. 미유키, 원래부터 정크푸드 엄청 좋아해~ 매일이라도 오케이야~!!

주인공: 그래, 하지만 미유키, 정말로 열심히 했어.

미유키: 응… 미유키를 위해서 모두 힘써 주잖아. 정성을 들여서 미유키가 힘내지 않으면 어떻게 될지 생각했어~.

주인공: 그런가.

미유키: 그것보다 어제는 걱정끼쳐서 정

PlayStation

말로 미안.

주인공: 아, 아냐, 그런 건….

미유키: 하지만 미유키 약속대로 부활했지?

주인공: 응….

미유키: 고마워, 모~두 네 덕분이야….

주인공: 그런 것….

미유키: 아니야, 정말로, 정말로 감사하고 있어, 미유키.

주인공: 미유키….

미유키: 무~슨, 재미없는 옛 이야기는 이걸로 끝!! 미유키 답지 않아!! 그~럼, 배도 채웠겠다, 돌아가서 연습이다~!!

주인공: 응, 그럼, 힘내, 앗, 그러고보니….

미유키: 응, 뭐야~?

주인공: 코스튬은 결국 어떻게 할 거야?

미유키: 아~, 그건 내일의 즐거움이야~!! 기대해, 기대해!!

주인공: 응, 알았어, 그럼 나갈까?

미유키: 응!!

✣햄버거 가게 앞

미유키: 그럼 여기서~ 내일 봐~!!

♥ 불꽃놀이

주인공: 응, 잘 가.

미유키: 여기 잘 보여!! 빨리, 빨리!!

불발탄이 미유키에게로 날아오진 않겠지…

주인공: 응, 지금 갈게!

미유키: 빨리 오라니까~!!

아무래도 코나미는 미유키를 너무 놀려먹은 것이 미안해서 이 게임은 그녀에 대한 사죄의 의미로 만든 것 같다

주인공: 아, 미안, 미안.

미유키: 우와~, 예쁘다~…. …왜 그러는 거야~?

주인공: 아, 아니야, 별로….

미유키: 자 봐~, 아깝잖아~?

주인공: 앗, 아아, 그렇네.

♥ 결전의 날! (파트너-시라유키)

잔뜩 긴장한 미유키

점점 겁이 많아지는 미유키

미유키: …내일은 잘할 수 있도록.

-電話に出る(전화를 받는다-필자의 선택)

주인공: 예, 여보세요….

마호: 아, 걸렸어!!

주인공: 무, 무슨 일이야, 미호?

마호: 미유키의 상태가 이상해.

주인공: 예!? 도대체 왜 그래, 미유키.

마호: 어쨌든 바로 대기실로 와! 나도 이제 어떻게 할 수가 없어!!

드디어 일은 터졌다

마호: 아, 여기, 여기!!

주인공: 예, 미호? 왜 그러는거야, 도대체?

마호: 응, 그게….

미유키: …미유키, 역시 안 돼, 나갈 수 없어….

주인공: 왜 그러는 거야, 이제와서?

미유키: …모두 굉장하잖아, 미유키가 불을 리가 없잖아, 전혀….

주인공: 그, 그런 게 아니야!! 그렇게 연습을 했잖아!!

미유키: 하지만… 안 되는 건 안 되는 거야, 미유키는 원래부터….

주인공: 미유키….

마호: 아까부터 계속 이 상태였어…. 내가 말하는 걸 전혀 들어주지 않아서….

주인공: 고, 곤란하네.

마호: 응, 어떻게 격려해줬지만 난 어떻게 할 수가 없어서…. 하지만 너라면 분명히….

주인공: ???

마호: 나는 나가 있을 테니까 네가 용기를 북돋아주도록 해.

주인공: 엣, 내가? 나, 나로선 무리야.

마호: 괜찮아, 네가 하는 말이라면 반드시 들을테니까.

주인공: 예, 하지만….

마호: 난 알 수 있어, 어쨌든 부탁해.

주인공: 미, 미호!!

미유키: …으, 으으으….

-いつもの前向きな寿さんはどこへ行っちゃったの?(평소의 미유키는 어디간 거야?-필자의 선택)

미유키: 예? 평소의 미유키….

주인공: 그래, 어떤 일이 일어나도 밝게 이겨내는 거야, 그게 바로 고토부키 미유키잖아!

미유키: …그런가?

주인공: 그래.

미유키: …그런 거구나.

주인공: 응, 연습대로 하면 괜찮을 거야.

미유키: 응, 고마워, 하지만….

주인공: 또 왜 그래?(필자 주: 아, 답답하다)

미유키: 응…, 하지만 연습할 때는 언제나 네가 옆에 있어 줬어, 하지만, 하지만 지금은….

주인공: …알았어, 연습 때와 같이 내가 같이 있으면 괜찮은 거지?

미유키: 으, 으응…. 그래도 그건….

주인공: 나에게 생각이 있어, …맡겨 줘.

미유키: 예?

주인공: 좀 기다려!! 실례합니다, 계원님!!

계원: …으~응, 사정은 알겠지만… 나 혼자서는….

주인공: 하지만 지금은 이제 시간이 없습니다, 부탁해요!!

계원: 뭐, 괜찮겠지, 그다지 위반은 아니니까, 그럼 여기, 확실히 돌려 줘.

주인공: 고맙습니다!! 미유키, 미호!!

미유키: 예~, 그건 무리야!!

주인공: 하지만 지금은 이것 밖에 없어!! 괜찮아, 연습 때랑 같아.

미유키: …그래도

마호: 괜찮잖아, 이걸로 연습 때랑 같아…요, 괜찮아요.

미유키: …으, 응, 미유키, 이제 괜찮아!!

주인공: 그럼 힘내, 나는 최전선에 있을 테니까.

마호: 네, …자, 가죠, 미유키.

미유키: 저기….

주인공: 응? 왜 그래, 빨리 가지 않으면 늦어.

미유키: 정말로 고마워, …미유키 힘낼 테니까!! 부탁해!!

주인공: 아아, 맡겨줘!!

사회: …자, 열연이 계속 되고 있습니다. 넥스트 엔트리는 이 지역 히비키노에서 나온 고토부키 미유키 & 시라유키 미호, 여고생 듀오!! 코스튬은 인기 애니메이션 '러브 러브 스타'!!

사기를 치고 있는 두 사람

주인공: …아, 여보세요, 미유키, 들려?

미유키: 으, 응, 들려, …하지만 이걸 불 이니까 이상하진 않아?

주인공: 전혀, 위화감 없어, 러브 러브 스타의 코스튬으로 정하길 잘했어.

미유키: 그, 그래?

주인공: 응, 그럼 이대로 힘내는 거야.

미유키: 응.

사회: 자, 두분, 어서!!

긴장이 풀린 미유키는 실신을 하고

관중들의 환호를 받는다

-미유키의 컨트롤을 해야 함.

사회: 그럼 여러분 성대한 박수를!! 히비키노 고교에서 온 고토부키 미유키씨와 시라유키 미호씨였습니다!!

사회: 계속해서 베스트 퍼포먼스상은…. (두두두두두두두두) …히비키노시의 고토부키 미유키씨, 시라유키 미호씨

놀라는 두 사람

사기를 친 두 사람은 함께 상을 받는다(다른 참가자들이 불쌍하지도 않나!!)

입니다!!

미유키: 엣, 에~엣!!

마호: 해냈어, 미유키!!

사회: 두분 축하합니다. 지금의 심경을 한 마디…,

미유키: 기, 기쁩니다…하지만 이건 미유키의 힘이 아니라 전부…. …봐, 봐, 올라 와!! 함께 수상하자!!

주인공: 엣, 나?

마호: 그 외 누가 있어? 자!!

사회: …아, 지금 정보가 들어왔습니다. 불안해하는 고토부키씨의 긴장을 달래주기 위해 이쪽의 인컵이 사용되어서 도움을 주고 받았던 겁니다! 틀림없이 세 사람의 공동작업!! 자, 이쪽으로 오셔서 함께 수상식을!!

주인공: 두 사람, 축하해.

미유키: 응…, 잘됐어~…. 미유키 이런 럭키한 건 처음이야…,

마호: 실력, 실력, 그만큼 연습 했잖아.

주인공: 자, 두 사람, 앞으로 나가!!

미유키: 에헷…, 하지만 뭔가 일어나지 않으면 좋겠지만…,

주인공: 뭐, 가끔은 이런 일도 있어. 괜찮아, 괜….

-이후 번역은 뒷 부분에 있습니다(필자도 타임 패러독스에 의해 기억을 잃은 상태, 어버버버)

주인공: …으, 응~ 핫…도대체 뭐가!? 미유키! 미호!!

마호: …나는 여기야.

주인공: 미호, 괜찮아!?

마호: 응, 나는 괜찮아. …하지만

코나미는 아직까지 그녀에게 사과하지 않고 있는 건가

주인공: 엣, 미유키!?

미유키: 하냐냐냐냐~….

마호: 괜찮을까?

주인공: …으, 으응, 분명, 심란했을 테니, 미유키….

♥ 고백(?)

미유키: …괜찮아, 괜찮아~….

미유키: 응, 어떻게 할거야, 이제부터?

주인공: 그럼 조금 돌아다녀 볼까?

미유키: 응!

주인공: 어디가 좋겠어?

미유키: 헤헤헤~ 미유키 조금 가고 싶은 곳이 있긴 한데….

그녀가 찾은 곳은 의외로(!) 신사

주인공: ??

주인공: 신사에 오는 건 보통 대회 전이잖아, 참배할 거야?

미유키: 헤헤헤, 보통은 말이지, 미유키의 경우는 조금 달라~.

주인공: 어떤 식으로?

미유키: 어쨌든 간에 오장육부, 무사한 것을 감사하러 오는 거야(필자 주: 왠지 불쌍하다).

주인공: 그런가…, 미유키다워.

미유키: 하지만 이번에는 그것만이 아니지만….

주인공: ??

미유키: 미유키 엄청 즐거웠어! 괴롭지도 않았지만 그것도 이것도 전부! …정말로 결과따윈 어떻게 되어도 괜찮아.

주인공: 미유키…, …잘 됐어, 열심히 해서 말이야.

미유키: 응, 미유키 열심히 했어. 하지만 미유키가 열심히 한 건 모두 모두….

주인공: ??

미유키: 신께서 너를 만나게 해주었기 때문이라고 생각해, 그러니까 오늘은 감사의 말을 하려고 온 거야.

주인공: 그런 과장을….

미유키: 아니야, 그런 거야. …여기서부터 지금까지의 인생에서 최고의 행운을 주어진 거니까….

주인공: 엣?

미유키: 아무 것도 아니야, 아무 것도 아니야. …그것보다 지금 신에게 빈 소원을 빌었어.

주인공: 소원?

미유키: 응.

주인공: 그건 어떤?

미유키: 미유키에게….

주인공: …,

미유키: 미유키에게 조금만 더 용기를 주세요!!

주인공: 용기?

미유키: 응, 분명히 소원이 이루어졌을 거라고 생각해, 미유키, 그러니까 말할래!!

주인공: 엣? 말하다니 뭐를?

미유키: 미유키는 너를….

그녀의 고백

신은 그녀를 사랑하지 않는다(By 신의 아그네스)

주인공: ???

미유키: (빵빵, 까악, 끼이이이이이이익…쾅!-필자 주: 죄송합니다, 좀 웃겠습니다)

주인공: 엣, 뭐라고? …뭐라고 했는데, 미유키?

미유키: …하아, 하아, 하아…, …아, 아무 것도 아니야.

주인공: 하지만 지금…,

미유키: 아니야, 이제 됐어. …미유키는 역시 엄청나게 불행해.

주인공: 엣?

미유키: 아니야, 만약 그렇게 한다면 엄청나게 행복해지게 되는 걸까? 지금은 때가 아니래, 신께서…,

주인공: ??? …왜 그렇게 중얼중얼 거리는 거야?

미유키: 아니야, 아무 것도 아니야, 아무 것도 아니야!! 자, 돌아가자!! 빨리 오라니까~!!

얼래? 왜 이렇게 잘나가?

그럼 그렇지…

♥ 여름방학 개학식

미유키: …아~, 있다, 있어~!

주인공: 아, 미유키, 예전에는 수고했어.

미유키: 응, 역시 그때부터 생각했었지만~ 나가길 잘했어, 대회!!

주인공: 그래, 그거 잘됐네.

미유키: 응, 정말, 정말 고마워! …그런데.

주인공: 무슨?

미유키: 함께 돌아갈래?

주인공: 응, 기쁘게.

미유키: 그럼 어딘가 들렀다 가자!!

주인공: 응, 좋아.

미유키: …어딘가 좋을까~.

주인공: 미유키가 좋아하는 곳이라면 어디든지 좋아.

미유키: 응, 고마워.

PlayStation

시라유키 미호(白雪 美帆) & 시라유키 마호(白雪 真帆)

마이 페이스의 언니

신장: 156cm/체중: 41kg/ 생일: 2월 24일생/혈액형: B형
취미: 앙틱 인형 콜렉션, 독서(그림책 수집), 점술 전반
좋아하는 것: 귀여운 물건, 개굴개굴 배끔짱 상품
싫어하는 것: 시끄러운 것, 화려한 것

연실도피 증세가 있으며, 판타지적인 세계관을 가지고 있다. 성격은 나긋나긋, 부드러움 그 자체. 주위에서 점술을 잘 본다는 평판이 자자한 요조숙녀. 개굴개굴 배끔짱 상품에 대해서 상당한 집착을 보인다. 연극부 소속. 성우는 동급생 2에서 유이, 블루 브레이커에서 아사를 맡은 다치바나 히카리(橘 ひかり).

[공략 스케쥴]

(8월 21일 이전까지는 미유키와 동일)

날짜	장소	대상	주요 선택 문항
8/21	방		白雪さんに頼んでみよう(미호에게 부탁해 본다)
8/21	미호의 방	마호	それは壽さんが好きだからに決まってるよ(그건 미유키가 좋아하니까 그런 거야)
8/22	게임센터	미호	うん、もちろん喜んで、こちらこそ宜しく(응, 물론이야, 이쪽이야말로 잘 부탁해)
8/26	미유키의 방	미유키	わかった。行くよ(알았어, 갈게)
8/26	미호네 집		行きそうなところを探してみよう(갈 만한 곳을 찾아본다)
8/26	하천 기슭 공원	미호	さっきは本當にごめん(아까는 정말 미안)
8/26	하천 기슭 공원	미호	そんなことないよ、だって現に俺は…(그런 거 아니야, 단지 지금 나는…)
8/28	미유키네 집	미호	一緒に行かない、白雪さん?(함께 가지 않을래, 미호?)
8/29	행사장		電話に出る(전화를 받는다)

신장: 156cm/체중: 42kg
생일: 2월 24일생/혈액형: B형
취미: 가라오케, 브랜드품 수집/
좋아하는 것: 유행, 브랜드
싫어하는 것: 평범

미호의 쌍둥이 동생. 언니와는 달리 화려한 것을 좋아하며 유행에 민감하다. 발랄하고 애교만점. 키라메키 고교 재학 중. 체중이 차이가 나는 것은 미호보다 크기 때문이다(뭐가?). 성우는 미호와 동일.

◀ 애교 만점의 동생

공략시 주의점

21일 파트너 설득을 할 때와 26일 미호가 토라져서 뛰쳐나갈 때를 제외하고는 크게 문제될만한 것이 없다.

♥ 빨리 낫기를… (미유키 공략 시)

기도하는 미호

주인공: 그럼 나는 여기서.
미호: 저, 저기…조금 기다려 주세요.
주인공: 엣? 왜 그러지?
미호: 잠깐 그대로 가만히 있어 주세요.
주인공: 으, 응…. 우, 우왓!! 뭐, 뭐하는 거야 미호!?
미호: 괜찮으니까 조금 조용히 해주세요.
주인공: 으, 응….
미호: ….
주인공: …저, 저기 미호?
미호: ….
주인공: …이봐, 이봐.
미호: 쉿! …이제 조금이니까.
주인공: 으, 응….
미호: …예, 이제 됐어요.
주인공: 앗, 응…. 그런데 지금 건….
미호: 예, 상처가 빨리 나을 수 있도록 여러 요정에게 빌었어요.
주인공: 엣?
미호: 주문이예요.
주인공: 미, 미호….
미호: 후후후, 효과는 잘 모르겠지만 위안은 돼요.
주인공: 고, 고마워.

♥ 어린 시절로 돌아가…

미호: 저기 당신은 이제부터 어디로 갈 거죠?
주인공: 엣, 나? 나는 특별히 예정이 없지만…. 아, 괜찮다면 어딘가 들를까?
미호: 엣, 저와 말입니까?
주인공: 응, 연습에 방해되지 않는 선에서…. 안돼?
미호: 아, 아뇨… 저는 관계없어요.
주인공: 정말? 그럼 어디로 갈까?
미호: 제가 가고 싶은 곳으로 가도 좋을까요?
주인공: 응, 어디로 갈 곳이라도 있어?
미호: 그럼….
주인공: 오고 싶었다는 곳이 신사였어?
미호: 예, …그럼 경내로 들어가죠.
주인공: 저기, 신사에 온 것은 참배 드릴려고?
미호: 예, …아무래도 밤을 잘 놓릴 수가 없어서 신께 빌어야겠다고 생각해서요.
주인공: 그런 거구나.
미호: 예, 함께 참배드리지 않으실래요?
주인공: 응, 좋아.
미호: ….
주인공: 미호?
미호: ….
주인공: 미호?
미호: …. ………. 후우, 아주 열심히 비시는군요.
주인공: 엣, 나? …아니야, 미호가 열심히 해서 흉내냈을 뿐이야.

필자는 소원을 빈다면 언제나 돈복을 빈다

옛날과 변하지 않은 그녀

미호: 엣, 제가 그렇게 열심이었나요?
주인공: 응, 아주 긴 시간 빌고 있었어.
미호: 그런가요…. 전 곧바로 꿈속으로 빠져드니까, …이상하죠?
-そんなこと全然ないよ。何事も一生懸命な證據さ(그런 거 아니야, 무슨 일이든지 열심인 것의 증거야-필자의 선택)

미호: 엣? …고, 고마워요. 그렇게 말해줘서….

주인공: ?

미호: 당신 뿐이에요. 모두 둔탱이라든지 마이 페이스라고 말하고 있으니까.

주인공: 아니야, 정말 그렇게 생각해.

미호: 후후후… 앗, 안돼!!

주인공: 엣, 왜 그래?

미호: …하나 중요한 일을 비는 걸 잊었어요. 잠깐만 빌테니까 괜찮겠죠?

주인공: 아아, 물론.

미호: 네, 그렇다면….

♥ 상심…

✣26일 미유키의 연습이 끝나고 나서 미호 등장

미유키: 어때?

주인공: 응, 확실히 확실히 늘었어. 그대로, 그대로.

미유키: 우와~이! 칭찬 받았다, 칭찬 받았다!!

주인공: 응, 미유키의 실력은 문제가 없을 것 같아. 반면에 미호는 괜찮을까…. 어제 상태로는 조금….

미유키: 앗!

주인공: 엣, 왜 그래, 미유키?

미유키: 미호…뿅….

주인공: 엣!? 미호?

미호: …죄송해요. 제가 없어도 잘 하실 수 있네요.

주인공: 저, 저기, 이, 이건, 그게….

미호: 괜찮아요. 사실이니까.

미유키: 뭐, 미호뿅, 괜찮아~ 조금 걱정될 뿐일 거야. 분명히, 지금부터 연습의 성과를 봐 줄테니 안심해~.

주인공: 그, 그래, 그래. 실례되는 말을 해서 미안. 빨리 보여줘.

미호: 하, 하지만… 그렇게 늘지 않아는데….

미유키: 그, 그런 거 아니라니까! 봐, 봐, 그렇지?

주인공: 으, 으응, 그, 그런 건….

미유키: 정말, 무슨 말이라도 좀 해봐.

주인공: 그, 그게….

미호: 이제 됐어요!!

미유키: 미, 미호뿅….

주인공: …미호.

미호: 전 미유키같이 리듬 감각이 좋지 않아서 무슨 짓을 하더라도 소용없어요….

미유키: 미호뿅, 그런 거 아니야~!!

미호: 아니요, 그런 거에요…. 게다가, 게다가….

미유키: 게다가 뭐?

미호: 그 애 말대로예요! 저 따위는 어딜 가더라도 미유키의 덤이예요!!

미유키: 덤이라니, 그런….

미호: 죄송해요. 전 도저히 말을 수가 없어요. …잘 있어요.

-이후, 미유키와 대화 후 わかった, 行くよ(알았어, 갈게)-行きそうなところを探してみよう(갈만한 곳을 찾아본다) 후 하천 기슭 공원으로 간다.

상심한 그녀도

다시 기운을 차린다

주인공: 미호….

미호: 앗….

주인공: 저, 저기…나….

미호: …저, 부끄러워요.

주인공: 뭣 때문에 부끄럽다는 거야?

미호: 하지만….

주인공: ….

미호: ….

-さっきは本當にごめん(아깐 정말로 미안-필자의 선택)

주인공: 그, 실력이 늘었다는 말은 아니지만 말이야….

미호: …아니요, 됐어요. 속인 것은 제쪽이예요.

주인공: 엣?

미호: 이런 식으로 망가져서 당신과 미유키에게 불쾌하게 해서… 저는 정말로 안 되는 가봐요.

주인공: 그런 건….

미호: 이런 식이니까 모두의 발을 붙잡는 거라구요.

주인공: 아니야, 그건….

미호: 괜찮아요, 정말로. …알고 있으니까.

주인공: ….

미호: 전 언제나 다른 사람들과 페이스가 달라서 조금만 해도 뒤쳐진다는 걸 알고 있어요.

주인공: 미호, 그런 게….

미호: 누구라도 미유키처럼 밝고 산뜻한 사람 쪽이 좋을 거예요.

-そんなことないよ, だって現に俺は…(그런 거 아니야, 지금의 난…필자의 선택)

미호: 고마워요. 하지만 그 이상 말하지 말아 주세요.

주인공: 미호….

미호: 당신은 정말로 상냥하군요…. 이제 괜찮으니까, 내일부터 괜찮을 거예요.

주인공: 엣, 괜찮다니, 그럼….

미호: 예. 오늘은 정말 죄송해요. 저 내일부터 확실히 갈테니까요.

주인공: 고마워, 미호.

미호: 감사따위는…. 그것보다도….

주인공: 엣?

미호: …내일부터 저, 확실히 실력이 늘어 있을테니까.

주인공: 아, 그렇게 무리하게 연습하지 않는게….

미호: 아니예요, 틀려요.

주인공: ?

미호: 하지만 절대로 익숙해질테니까. 분명 두사람을 만족시킬 거예요….

주인공: 미호… 응, 열심히 해.

미호: 네, 그럼 돌아갈까요?

주인공: 응, 그러자.

♥ 유원지

큰쪽이 마오

반약한 쪽이 미오

마호: 어떡할까, 이제부터?

주인공: 그래…. 기분전환으로 어딘가 들르지 않을래?

마호: 아, 그거 좋아! …라지만 대신 해버리면 불쌍해지는데….

주인공: 엣?

마호: 아, 아무 것도 아니야, 아무 것도 아니야. …혼잣말. 그것보다 어디로 갈까?

주인공: 특별히 생각해 둔 곳은 없는데 미호는 어디가 좋아?

마호: 나에게 이야기해도 그 애가 좋아할 장소가….

주인공: 그 애?

마호: 앗, 아아… 아무 것도 아니야, 아무 것도 아니야, 혼잣말…앗, 그렇지!!

주인공: 어디?

마호: 두 사람을 만족시키는 유원지로 가지 않을래?

주인공: 유원지? …좋긴 한데.

마호: 그럼 결정!! …잠깐 집에 전화하고 올게! 기다렸지, 그럼 갈까?

주인공: 응, 그러지.

✣유원지

마호: 역시 평일이라도 여름방학이라서 붐비네. 그렇게 많이는 타고 있지 않는 거 같지만, 우선은 뭐라도 타자…가 아니고 타 볼까요?

주인공: 그래…. 메리 고 랜드(회전 목마)는 어때?

마호: 메리 고 랜드라…. 그건 저쪽의 전문이군. 음.

주인공: ???

마호: 아, 아무 것도 아니야, 아무 것도 아니야, 혼잣말. …그것보다 조금 기다려…주세요.

주인공: 에, 괜찮지만 어디 가는데?

마호: 레이디에게 실례스러운 건 묻지 말아주세요.

주인공: 아, 그, 그래.

마호: 그래, 그럼 기다려!!

PlayStation

✣뒤이어 미호 등장

미호: 기다리셨어요.

주인공: 아, 미호. 지금 찾으러 갈려고 생각했었어.

미호: 죄송해요. 조금 시간이 걸려버려서…

주인공: 뭐, 만났으니까 괜찮아. 자, 가자!!

미호: 예.

이쪽은 미호

숨은 그림 찾기-마오

주인공: 괜찮아, 미호?

미호: 엣, 괜찮은데. 제가 좀 이상한가요?

주인공: 아니야. 그건 아니고 탔을 때 뭔가 부끄러워하는 것 같아서.

미호: 아…그건 틀렸어요.

주인공: 엣?

미호: …어쩐지 엄청 로맨틱해져서 감격했었어요.

주인공: 그, 그랬구나.

미호: …네.

주인공: …다음은 어떻게 할까?

미호: 아, 말길게요.

주인공: 아, 미호가 타고 싶은 걸로 하도록 해.

미호: 그래요? …그럼 제트 코스터를 타죠.

주인공: 엣… 괜찮지만 제트 코스터는 의외인걸. 괴롭진 않겠어?

미호: 네, 저는…

주인공: 엣?

미호: 아니, 아무 것도 아니에요. …그보다 좀 여기서 기다려주세요.

주인공: 아, 그러지. 다녀와.

미호: 예. 다녀오라니… 어디로 가는지 궁금하지 않으세요?

주인공: 응, 에티켓이니까 말이야.

미호: ???

주인공: 어쨌든 기다릴테니까 빨리 갔다 와.

미호: …하아. …그럼 서둘러 갔다 올게요.

주인공: 느긋하게 다녀와.

✣마호 등장

마호: 기다렸지!

주인공: 아, 빨리 왔네.

마호: 아, 이제 익숙해졌으니까.

주인공: 익숙해지다니 뭐가?

마호: 옷 갈아 입는 거 말야.

주인공: 옷을 갈아 입어?

마호: 앗!? …아아, 아무 것도 아니야. 그것보다 자, 가자구?

이쪽은 마오

주인공: 으, 응.

마호: …괜찮아, 요?

주인공: …으, 으응. 그것보다도 미호, 꽤나 재미있었던 것 같네.

마호: 응… 하지만 조금 스릴이 부족하지 않아?

주인공: 그, 그거 진담이야?

마호: 응!…이 아니고 예. 그것보다 다음은? 한번 더 탈래?

주인공: 저, 저건 좀…

마호: 그래? …아, 좀 낯빛이 노랗네. 저기서 좀 쉴래…요?

주인공: 으, 응. 그래준다면 고맙겠어.

마호: 그럼 앉아 있어. 뭔가 사올테니까, 적당한게 좋지?

주인공: 으, 응. 고마워.

숨은 그림 찾기 2-미호

마호: 기다렸지! 아~맛있어. 간만에 먹는 것 같네. 아이스크림.

주인공: 응, 그래. 어린 시절 추억이 떠올라.

마호: 정말, 정말.

주인공: 그나저나 이번엔 정말 고마워.

마호: 이번에?

주인공: 아니, 대회 출장 건 말이야.

마호: 아아, 그거. 신경 쓰지마. 즐기고 있으니까 여러 가지로.

주인공: 여러 가지로?

마호: 그래, 여러 가지로. …그것보다도 미유키가 힘내지 못하던데.

주인공: 응, 조금 의외이긴 했어.

마호: 아, 그 말대로야. 나와 마찬가지로 노력 같은 거랑 연관이 없는 타입이라고 생각했는데…

주인공: 엣, 미호가? …미호야 말로 실제로는 상당한 노력가라고 생각되는데.

마호: 아, 그, 그런가…요?

주인공: 응.

마호: …사람은 겉보기랑 틀려. 보기완 다르게 정반대의 모습을 가지고 있으니까…

주인공: 그런 건가?

마호: 그런거야. …그런 것보다, 자, 시간될 때까지 놀자.

주인공: 응, 다음은 뭘 할까?

마호: 아, 잠깐 기다려, 슬슬 교대…하지 않으면, 화장실 다녀올게!!

♥ 불꽃놀이

미호: 아, 계시는군요!? 여기에요, 여기!!

주인공: 아~ 미안, 지금 그쪽으로 갈게!!

미호: 로맨틱하네요… 왜 그러시죠?

미호: 제대로 보지 않으면 아깝잖아요?

주인공: 앗, 아아, 그래.

미호: …후후, 당신은 정말로 재미있어요.

주인공: 그, 그런가…

미호: 네, …그런 점이 정말로…

주인공: 엣?

미호: 아, 아무 것도 아니에요.

♥ 감기

감기에 걸린 마호

석양지는 가로수 거리… 로맨틱 그 자체

마호: 쿨럭, 쿨럭… 으~, 하나도 괜찮지 않아~!! 미호 재미있는 건 혼자서 다 차지해! 억 울 해~!!

미호: 아름다운 석양이네요…

주인공: 응, 정말.

미호: …고마워요.

주인공: 엣, 고맙다니 뭐가?

미호: 전부 말예요.

주인공: 전부?

미호: 네…이번 대회도, 그리고 지금 이렇게 있는 것도, 어쨌든 전부요.

주인공: 감사할 것도 아니야. …감사의 말은 내쪽에서 해야 돼.

미호: 아니에요. 저 이번에 여러 가지를 알게 되었어요. 그런 거예요.

주인공: 여러 가지? …그건 어떤?

미호: 잘 말할 수는 없지만 특히 제 자신에 대해서요.

주인공: 자신에 대해서?

미호: 네…자신이 이런 곳에 있는 거라든지 이런 때, 이런 식으로 느낀다는 거라든지, 어쨌든 몰랐던 자신을 발견한 것 같은 기분이 들어요.

주인공: 그렇구나.

미호: 어느 쪽이든지 싫어하는 경우는 마찬가지지만….

주인공: 예, 그런 건….

미호: 아, 그런 의미가 아니예요. 신경쓰지 말아 주세요.

주인공: 하지만….

미호: 단, 그런 싫어하는 경우 덕분에 조금 자신이 좋아졌어요.

주인공: …그래.

미호: 네. 게다가 다른 하나의 저도….

주인공: 다른 하나의 나? …어떤 의미지?

미호: 후후후… 비밀이예요.

주인공: ???

미호: 그보다 다시 한번 감사하고 있어요.

주인공: 엣, 무엇?

미호: …저기 함께 걷지 않을래요?

주인공: 좋아. 물론. 하지만 감사한다는 건….

미호: 지금 말이예요. 이런 아름다운 석양의 가로수 거리를 걷는게 꿈이었어요. 항상….

주인공: 엣, 여기에는 잘 와보지 않았어?

미호: …혼자선 안되니까요.

주인공: 엣?

미호: 아, 아무 것도 아니예요. …그것보다도 좀 더 이렇게 걸어도 괜찮을까요?

주인공: 아아, 물론.

주인공: …아, 미호.

마호: 함께 돌아가지 않을래?

♥ 감기(2)

이비키노 고교 개학식에 등장한 마오(학교는 어쩌고?)

주인공: 응, 좋아. 그런데 감기는 이제 확실히 나은거야?

마호: 응…이제 완전히, 그대로 나았어.

마호: 콜럭, 콜럭…. …저, 정말, 오늘은 개학식인데… 마호는 정말, 이런 때 어째서 변장한 거야!!!

마호: 그게 전부 다 나았다고 말할 수는 없지만 말이야….

주인공: ???

마호: 가라오케라도 가지 않을래?

주인공: 응, 좋아.

마호: 그럴 줄 알았어!!

주인공: 미호, 오늘은 왠지 밝은 거 같네?

마호: 그래…요?

주인공: 으, 응….

마호: 그건….

주인공: ???

마호: 여름은 아직 끝나지 않았어!!

주인공: 아, 아냐, 별로….

◀ 쌍둥이는 건강 패턴도 같은 건가…

야에 카오리(八重 花櫻梨)

차분하고 고요한 이 시대의 히로인

신장: 169cm/체중: 50kg
생일: 5월 20일생/혈액형: A형
취미: 자연과 함께 하는 것
좋아하는 것: 열대어, 고양이, 자연
싫어하는 것: 개, 욕, 험담, 거짓말, 위선

어떤 일 때문에 마음을 닫아버린 여자 아이. 그렇기에 남을 믿지 않으며 어디에도 소속되려 하지 않는다. 남들이 보기에는 단순히 어두운 소녀지만 실제론 자연을 사랑하는 따뜻한 마음씨를 가지고 있으며 스포츠에도 만능인 퍼펙트 걸. 1년 휴학을 했기 때문에 주인공보다 1살 많은 연상의 누님이다. 성우는 데블맨 레이디에서 카즈미, 세라핌콜의 치이로를 맡았던 무라이 카즈사(村井 かずさ).

[공략 스케쥴]

(8월 21일 이전까지는 미유키와 동일)

날짜	장소	대상	주요 선택 문항
8/21	방		八重さんに頼むでみよう (카오리에게 부탁해본다)
8/22	게임센터	카오리	じゃ, どこか寄って行こうよ (자, 어딘가 들릴까?)
8/22	다과점		やっぱり氣になるから八重さんの家に行ってみよう (역시 신경 쓰이니 카오리의 집으로 가보자)
8/22	카오리네 집		このまま, もうしばらく待ってみよう (이대로 좀 더 기다린다)
8/22	카오리네 집		もう少し待ってみよう (좀 더 기다린다)
8/22	근처공원	카오리	大會出場の件を確認しよう (대회출장을 확인한다)-엔딩A루트
8/22	근처공원	카오리	とりあえず世間話でもしよう (어쨌든 말을 걸어본다)-엔딩B루트
8/23	야에가		八重さんと一緒に歸るよ (카오리와 함께 돌아간다)
8/24	방		壽さん家に行って練習に付き合おう (미유키의 집으로 가서 연습을 돕는다)
8/25	방		壽さん家に行って練習に付き合おう (미유키의 집으로 가서 연습을 돕는다)
8/27	방		直接自宅を訪ねる (직접 자택을 찾아가자)
8/27	카오리네 집		このまま待とう (이대로 기다린다)
8/28	미유키네 집	카오리	ねえ, 八重さん, 一緒に花火大會行かない? (저기, 카오리, 함께 불꽃놀이 가지 않을래?)
8/29	행사장		電話に出る (전화를 받는다)
8/29	행사장	미유키	いつもの前向きな壽さんはどこへ行っちゃったの? (평소의 미유키는 어디간 거야?)

공략시 주의점

22일 카오리가 도망치고 난 뒤에 파트너 부탁을 거절하지 않도록 주의. 선택기에 따라 카오리의 엔딩이 약간 달라지니 모든 CG를 모으기 위해서는 최소한 2번 이상 공략을 해야 할 것이다. CG나 스토리는 루트 A쪽이 더욱 구성에 짜임새있다.

PlayStation

♥ 마음이 전해질 때…

근심 어린 얼굴

여자아이1: 얼레? …봐, 봐, 저거 카오리 아니야?

여자아이2: 엣, 어디, 어디?

카오리: …미안해.

주인공: 앗, 카오리!! 기다려!! …앗따따따따.

여자아이1: 아, 역시 그랬구나!!

여자아이2: 지금은 여기에 있구나…;

여자아이1: 그런가, 여기라면 분명히…;

✣카오리네 집

-このまま、もうしばらく待ってみよう(이대로 좀 더 기다려본다)-もう少し待ってみよう(좀 더 기다려본다-필자의 선택)

카오리: …저기.

주인공: 카, 카오리!! …엣, 집에 있었어!?

카오리: …응.

주인공: 그랬구나. …아까는 인터폰을 눌러도 대답이 없었어.

카오리: …미안해.

주인공: 엣?

카오리: …신경 쓰게 해서, 기다리고 있는 것을 알고 있었어. 창 밖으로 보였으니까.

주인공: 엣, 그랬던 거야? …그렇다면 어째서.

카오리: …장소, 바꾸지 않을래?

주인공: 엣…아, 응.

카오리: …미안해. 다리도 아픈데 걷게 해서…;

주인공: 아, 아니야. 그건 괜찮지만 …이제 가게들이 문닫지 않아?

카오리: 응. 근처 공원으로 가지 않을래?

주인공: 아, 그래.

그 무엇보다 로맨틱한 분위기

✣근처 공원

카오리: …;

주인공: …;

-大會出場の件を確認しよう(대회 출장 건을 확인한다)

주인공: 저, 저기, 갑자기 돌아가 버려서 확인을 하지 못했는데 아까 전의 이야기 받아 들여줄 거지?

카오리: 엣, 아, 그 일…; …그 전에 들어 줬으면 하는 게.

주인공: 엣, 괜찮지만 뭐지?

카오리: 돌아갈 때 듣지 않았어?

주인공: 아, 아. …무슨 사정이라도 있어?

카오리: 엣치, 그, 그건…;

주인공: 뭐, 모두 여러 가지 사정이 있으니까. 마음에 걸린다면 얘기하지 않아도 좋아.

카오리: …그래.

주인공: …그럼 어떤?

카오리: …응, 아니야. 나 나갈게.

주인공: 정말?

카오리: 응, 약속해. 네 부탁이잖아?

주인공: 응, 그래. 다행이야. 이걸로 미유키와의 약속을 지킬 수 있어! 고마워.

카오리: …아니야, 감사할 쪽은 내 쪽이야.

주인공: 엣!? 그건 무슨?

카오리: 저기, 저기 그네라도 타지 않을래?

연상의 신비로움

카오리: 타지 않아? …나랑 있는 게 심심해?

주인공: 아, 미안, 그런 건 아니야. 단지 이상한 느낌이 들어서 멍해 있었을 뿐이야.

카오리: 이상한 느낌?

주인공: 응, 뭔가 여기서 이러고 있는 게 말이야.

카오리: …그래.

주인공: 그리고…;

카오리: 그리고 뭐?

주인공: 응, 카오리가 어쩐지 평소보다 즐거워하는 듯한 느낌이야…;

카오리: 엣, 내가?

주인공: 아, 신경 쓰게 해서 미안. 깊은 뜻이 있는 건 아니니까. 단지, 어쩐지…;

카오리: 단지, 어쩐지?

주인공: …응.

카오리: 그래…; 그거 뿐인 걸.

주인공: 엣, 그럼…;

카오리: …정말로 아무 것도 묻지 않았구나.

주인공: 엣, 뭘 말이야?

카오리: 아니야, 아무 것도 아니야. 그것보다 나…;

주인공: 뭔데 대체?

카오리: …미안, 역시 아무 것도 아니야.

주인공: 그래.

카오리: 그것보다 해가 지니까 기분 좋게 바람이 부네.

주인공: …응.

카오리: …오늘은 정말로 고마워.

주인공: 엣? …나는 감사를 받을 만한 일을 하지 않았어.

카오리: 아니야. 나에게 전해졌어. …게다가 아무 것도 하지 않고 아무 것도 듣지 않아 준 것이 굉장히 상냥하게 느껴질 때가 있는 거야.

♥ 컴플렉스

카오리: 저기…;

주인공: 응?

카오리: 오늘은 수고했어.

주인공: 아, 그건 내가 할 말이야.

카오리: 그래, 괜찮다면…;

주인공: 엣?

카오리: 잠깐 어디 들리지 않을래?

주인공: 아, 괜찮아. 이쪽에서 부탁할 참이었어. …근데 어디로 갈까?

카오리: 응, 나는 말이야…;

✣찻집

주인공: …여기는?

카오리: 여기 괜찮아?

주인공: 응.

필자도 블랙을 즐긴다

카오리: …내일도 나와봐야겠어.

주인공: 아, 그러고보니 그렇구나.

웨이트리스: 주문하시겠습니까?

카오리: 아, 저는 프렌치 로스트. …정했어?

주인공: …아, 아아. 그럼 같은 걸로.

웨이트리스: 예, 주문 받았습니다.

카오리: 상당히 쓸건데, 괜찮아?

주인공: 으, 응.

-八重さんの好みを試してみたくってさ(카오리가 좋아하는 걸 알아보고 싶어서 말이야)

카오리: …그래.

주인공: 그것보다 오늘 말인데…;

카오리: 응.

주인공: …좀 괜찮아진 거야? 미유키의 상태를 보면?

카오리: 으, 응. 처음보다는 좀…; 하지만 그렇게 잘하지는…;

주인공: 그, 그렇구나…;

카오리: 어떻게든 될 거라고 생각해. 노력을 한다면, 그것보다…;

주인공: 응? 왜 그래?

카오리: …너는 미유키를 어떻게 생각해?

주인공: 엣, 그, 그건…;

-明るくて、好きだよ、俺は(명랑해서 좋아해-필자의 선택)

카오리: 그렇지. 가식 없는 느낌이야.

주인공: 응, 그렇지.

카오리: 게다가 조금 질투나…;

주인공: 엣, 질투나다니?

카오리: 욕심 없고, 적극적이고…; 나랑 정반대…;

주인공: 그, 그건…;

카오리: …됐어. 알고 있으니까, 난.

주인공: 카오리…;

카오리: 누구라도 저런 밝은 사람 쪽을 좋아하잖아.

주인공: 카오리, 그건 아니야. 단지…;

카오리: 아, 미안해. 조금 바보 같았지. …이러면 안 되는데.

웨이트리스: 기다리셨습니다.

주인공: 아, 감사.

웨이트리스: 사탕과 밀크를 넣을까요?

카오리: 저는 됐습니다만…어떡할래?

주인공: 아, 저도 됐어요.

웨이트리스: 네, 그럼 맛있게 드세요.

카오리: …괜찮겠어, 블랙으로?

주인공: 그렇진 않지만 카오리가 좋아하

는 거랑 다르지?

카오리: 응. …확실히. …어때?

주인공: 으, 응. 머, 먹을만 한 걸….

카오리: …거짓말. 얼굴에 쓰다고 써 있어….

주인공: 엣, 그, 그건….

카오리: 괜찮아. 무리하지 않아도. 좋아하는 건 제각각이니까….

♥ 생각의 차이

카오리: …미유키, 확실히 연습하고 있는 거야?

미유키: …아, 응…. 하지만~ 미유키 혼자서 능숙하게 연습할 수도 없고…. 미유키, 재능이 없는 것 같아~.

카오리: …재능이라는 건 노력한 뒤에 할 대사야. 정말로 열심히 하는 거야?

미유키: 미안해…. 미유키 약간 근육통이라서 제대로 하지 못했어. …보통 컨트롤러로는 충분히 하겠지만(필자 주-사실은 나도 그래…).

주인공: 그, 그런, 약간 의미가 없네….

카오리: …아니야. 약간이 아니라 전혀라고 생각해.

미유키: 미안해…, 하지만 그렇게 해야만 지탱할 수 있을 거라고 생각해서….

주인공: 아, 그건 좋은 생각이야.

미유키: 그렇지, 그렇지? 그래서….

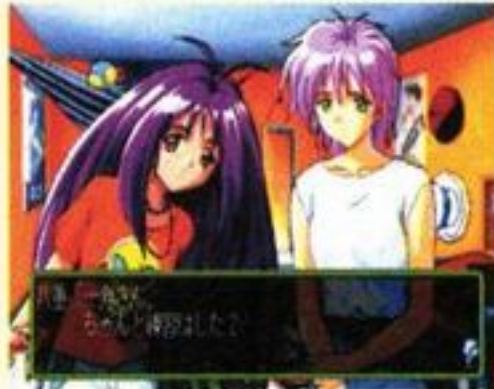
카오리: 그래선 안돼!

미유키·주인공: 엣!?

카오리: …미, 미안해. 큰소리를 내서. 하지만 그러면 안 된다고 생각해. 분명….

미유키: ….

카오리: …확실히 기초가 닦이지 않으면 안된다고 생각해. 지탱하는 걸 노려서는…. 나는 웃음거리 파트너를 가르치는 게 아니야.

-言う過ぎだよ, 美幸さんだって一生懸命なんだよ(말이 지나쳐, 미유키 나름대로 열심이었어-필자의 선택)

조용하던 그녀의 폭발

카오리: …그래.

주인공: 납득해 줬어?

카오리: …응. 잘 알았어.

주인공: 정말?

카오리: 나와 다른 거 같네…생각의 방향이. …이제 무리야. 함께 하는 것은.

주인공: 엣?

미유키: 카오리….

주인공: …미안해. …잘 있어.

この場で土下座(이 곳에서 가부좌-필자의 선택)

카오리: …뭐하고 있는 거야?

주인공: …엣? 카, 카오리!! …정말로 나왔구나?

카오리: …그, 그렇긴 한데.

주인공: 아, 그, 그렇지. 난 분명 집안에 있을 거라고 생각해서….

카오리: …난, 그러지 않아. 게다가….

주인공: ?

카오리: 어제는 감정적이 되어서 미안했어. …기분이 변하면 미유키의 집으로 갈려고 했는데.

주인공: 그, 그런 거야!?

카오리: 응. 하지만…. …푸…후후훗.

주인공: 에??

카오리: …이런 길거리에서 가부좌를 하고 있다니.

주인공: 조금 부끄러운 건가?

카오리: 상당히라고 생각해. 하지만 너다워서 나쁘진 않아.

주인공: 엣, 그건….

카오리: 조금 기다려. 옷 갈아입고 나올테니까.

주인공: 으, 응.

♥ 불꽃놀이

불꽃보다 아름다운 카오리

이렇게 카오리를 칭찬하는 이유는 필자가 단지 카오리 팬이기 때문이다(교정자 주: 나도 팬인데~)

카오리: …아, 있네! 나는 여기야!

주인공: 미안, 지금 갈게!!

카오리: 예뻐….

-八重さんて, 本當に可愛いな(카오리는 정말로 귀엽구나)

카오리: …왜 그래?

주인공: 아, 아니야, 별로…. 카오리야말로 왜 그래?

카오리: …아니야. 단지 네 시선을 느껴서.

주인공: 아, 미안.

카오리: 사과할 건 아니야. …조금 부끄러워. 이렇게 가까이에서 바라보니까….

주인공: 아, 정말 미안. 방해하지 않을테니 불꽃이나 볼까?

카오리: 응. …좋아해. 불꽃.

♥ 노을지는 저녁에…

카오리: 왠지 전부 꿈이었던 것 같아….

주인공: 엣?

카오리: 이번 일주일 간. 전부.

주인공: 응. 확실히. 이상한 일에 말려들게 해서 미안.

카오리: 아니야. 즐거웠어…. 일년만에 웃어본 것 같아.

주인공: …저기, 카오리?

카오리: 왜?

주인공: 지금 일년이라고 말했지? 무슨 소리야?

카오리: 엣… 그건….

주인공: ….

카오리: …그다지 대단한 건 아니야. 깊은 의미는 없어….

주인공: 그런가.

카오리: …미안해.

주인공: 아아. 사과할만한 게 아니야.

카오리: …응. 그렇네. …얼레? 비?

주인공: 응. 확실히 하늘이 맑았는데….

카오리: 소나기야…. 어서 가자.

주인공: 응.

카오리: 꺄악!!

주인공: 괜찮아?

카오리: 응. 조금 미끄러졌을 뿐이야.

주인공: 위험하잖아. …자.

그녀의 마음에 응어리가 풀어진다

그 손 놔!(흥분하는 필자)

카오리: ….

주인공: …자.

카오리: …응.

♥ 개학식

항상 이런 웃는 얼굴을 보게 되기를~.

주인공: 아, 카오리, 왜 그래?

카오리: 괜찮다면… 함께 돌아가지 않을래?

주인공: 응. 기쁘게.

카오리: 정말? 다행이야….

PlayStation

히노모토 히카리(日ノ下 光)

요즘 유행하는 앳되고 발랄한 히로인

신장: 157cm/체중: 44kg/생일: 6월 25일생/혈액형 A형
취미: 유리세공품 수집, 사이클링
좋아하는 것: 유리세공품, 여름, 바다, 태양
싫어하는 것: 어둠, 지진, 번개, 호러 영화

[공략 스케줄]

날짜	장소	대상	주요 선택 문항
8/16	방	미유키	後で行く(나중에 간다)
8/16	방		히카리에게 전화를 건다
8/16	방		時間はボーっと過ごそう(시간을 보낸다)
8/16	현관	히카리	休みの日の學校の様子を見たいな(휴일의 학교나 둘러보자)
8/16	학교	히카리	實は壽さんと出かける約束してて(실은 미유키랑 약속이 있어)
8/17	미유키의 방	미유키	やっぱり斷る(역시 그만둔다)
8/18	학교-그라운드	히카리	
8/19	식물원	코토코	はい、すっかり(응, 완전히)
8/20	하천 기슭 공원	히카리&코토코	
8/20	방(전화)	코토코	いや、暇じゃない(아니, 시간이 없어)
8/20	방(전화)	히카리	うん、喜んで行くよ(응, 갈게)
8/21	방		驛前廣場に行く(역전광장으로 간다)
8/21	방(전화)	코토코	正直に話そう(정직하게 말한다)
8/27	방(전화)	히카리	ああ、いいよ、一緒に行こう(좋아, 함께 가자)

본편의 히로인이지만 서브 스토리에서 3(4?)명에게 히로인 자리를 내 주었다. 어린 시절 다른 곳으로 이사가기 전부터 알고 지냈던 소꿉친구. 다시 돌아온 이후에도 사이가 좋다. 어렸을 때는 상당한 울보였었지만 지금은 그렇지 않은 듯. 몸을 움직이는 것을 좋아하는 건강한 여자아이. 육상부 소속이다. 성우는 러브히나에서 미츠네, 로도스도 전기 영웅기사전에서 요절한 니야마 시호의 뒤를 이어 디드릿트를 맡은 노다 준코(野田 順子).

♥ 단짝 (16일-학교로 갔을 때)

서로를 끔찍이도 아끼는 두 사람

코토코: 어머, 두사람.
히카리: 아, 코토코.
주인공: 아, 코토코.
히카리: 코토코, 오늘은 부활…이 아니지 않나….
코토코: 일단은 부활이야. 다도실에 놔두고 온 것이 있어서.
히카리: 헤-, 그렇구나.
주인공: 그건 그런데 코토코, 어째서 휴일까지 교복 차림으로?
코토코: 괜찮잖아. 그리고 이게 정석이잖아?
주인공: 하, 과연….
히카리: 아, 그래, 코토코, 잘 만났어. 같이가자.
코토코: 어머, 방해가 되진 않을는지.
히카리: 그런 거 아니야. …그리고 이제부터 약속이 있다고 하니까.
코토코: 약속? …히카리를 내버려두고?
주인공: 아, 아니, 그게….
히카리: 그만 둬, 코토코!! …선약이 있어. 내가 새치기한 거 뿐이야.
코토코: 히카리, 그런 문제가 아니야. 너 빨리 마음을….
히카리: 코토코!!
주인공: ??
코토코: 네네, 필요 없는 말은 안 할게. …좋아, 조금 거닐도록 하지.
히카리: 도중까지 모두 함께 가자.
주인공: 으, 응.

✣쇼핑가

히카리: 아~ 즐거웠어. 오늘은 함께 해줘서 고마워.
주인공: 이쪽이야말로 즐거웠어.
히카리: 맘 같아서는 뭔가 먹고 들어갔으면 하는데….
주인공: 미안….
히카리: 무~슨 …거짓말, 거짓말. 그럼 여기서. 미유키에게 안부 전해 줘.
주인공: 아, 아아.
히카리: 바이바이.
주인공: 바이바이, 코토코도 잘가.
코토코: …잘 가.

♥ 달리기 추억

히카리는 육상부 소속이다

히카리: 아.
주인공: 아, 히카리, 오늘도 연습?
히카리: 응, 그래. 너는 역시 아무 것도 안해?
주인공: 으, 응, 그렇지만….
히카리: 에헤헤, 역시, …한가한가 보네?
주인공: 으, 응.
히카리: 그럼 운동 부족도 해소할 겸 함께 달려 볼래?
주인공: 엣, 내, 내가? 그렇게 갑자기 말하면….
히카리: 에헤헤, 농담이야 농담. 갑자기 달리면 오히려 건강에 나빠.
주인공: 그, 그런가, 역시.
히카리: 응, 근데 이 상태론 운동부족이지?
주인공: 응, 뭐, 그렇지만.
히카리: 헤헤, …그래도 자만하지 않네. 하지만 너, 예전에는 굉장히 발이 빨랐잖아.
주인공: 엣, 그랬던가?
히카리: 응, …기억 못해?
주인공: 응….
히카리: 경주다! 하면서 나를 놔두고 가버렸잖아.
주인공: 그, 그랬던가?
히카리: 응, 그래, 잘 울었잖아, 나. 기억 못하는 거구나….
주인공: …미안.
히카리: 아, 사과할 것까지야. 옛날 일인걸….
주인공: 히카리….

히카리: 앗, 하지만 지금 경주한다면 틀림없이 나의 승리야.

주인공: 엣, 그건…, …그럴지도 모르겠군.

히카리: 그렇지? 헤헤헤, 매일 뛰고 있는 걸.

주인공: 응.

히카리: 그-럼, 슬슬 연습 재개. 그럼.

주인공: 응.

♥ 숨바꼭질(코토코와 공통)

야전 기술 공원에서 만난 두 사람

히카리: 앗.

주인공: 아, 히카리. 그리고 코토코.

코토코: 호랑이도 제말하면 온다더니….

주인공: 엣, 호랑이? 그거 나 말인가?

히카리: 아, 아니야, 아무 것도 아니야! …코토코는 정말!

코토코: 어머, 괜찮잖아. 알아도 곤란할 이야기는 아니잖아.

히카리: 그, 그래도….

주인공: …저, 저기, 두사람. 무슨 이야기를 하고 있었어?

히카리: 그, 그건….

주인공: ???

코토코: 네가 어렸을 적부터 말썽이 많아서 큰일이었다는 이야기야.

주인공: 엣!?

히카리: 코토코!!

주인공: …무슨 얘기지?

히카리: 그게…저기…, …기억하고 있어? 옛날에 여기서 숨바꼭질 했을 때….

주인공: 숨바꼭질? …응, 자주 했었던 기억은 있어.

히카리: 응, 지금 이야기하던 건….

주인공: …앗, 그 때인가!

이 때는 긴머리였는데…(긴머리를 좋아하는 필자)

✣회상

히카리: 이번에는 내가 숨을 차례지? 잘 찾아내야 해.

주인공: 으, 응, 이제 됐어?

히카리: 아직이야~!

주인공: 이제 됐어?

히카리: 아직이야~!

주인공: 이제 됐어?

히카리: 이제 됐어!

남자아이: 어이, 이쪽에서 축구하자!!

주인공: 엣!? …아, 응, 할게~!!

남자아이: 빨리 와~!!

주인공: 오-옷!!

남자아이: 그럼 내일 학교에서 보자~!

주인공: 응, 뭔가 잊은 것 같은데…, 히카리다! 어이, 히카리!!

✣현실

히카리: 조그마한 구멍에 들어갔었어. 잘 찾아낼 수 없을 거라며 즐겁게 기다리고 있는데 거기서 잠이 들어버렸어.

주인공: 응, 그러고보니 그랬지. 깜깜 했으니까, 아주머니가 히카리가 없다며 집에 왔었어….

히카리: 응, 그리고….

✣회상

주인공: 히카리, …히카리!!

히카리: …훌쩍…여기야….

주인공: 히카리….

히카리: 바보, 바보, 어째서 놔두고 간 거야?

주인공: …미안.

히카리: …흑…훌쩍…훌쩍.

주인공: …자, 이제 돌아가자. 모두 걱정하고 있어.

히카리: …응.

✣현실

히카리: 눈을 떴을 때 아무도 없어서 굉장히 외롭고 무서웠어….

주인공: 으… 정말로 미안해.

히카리: 그런게 아니야…. 사과할 필요 없어. 왜냐하면….

주인공: ?

코토코: 마중 나와 준 네가 정말로 고맙게 보였다는 거겠지.

주인공: 엣?

히카리: 무섭고 불안했지만 정말로 기뻤어….

주인공: 히카리….

코토코: 그런 경우라도 히카리를 내버려두고 가버린 쪽이 훨씬 심하지만 말이야….

히카리: 코토코! 그건 어쩔 수 없었잖아!!

코토코: 네네…. 뭐, 이렇게 반갑게 재회했으니까 꽤나 사이가 돈독해지는 거군.

히카리: 코토코는 정말….

코토코: 그럼 오늘은 접어두고, …조금 추워지니까 돌아가자.

주인공: 으, 응.

♥ 비오는 해변의 두 사람

히카리: 사람 없는 바다도 괜찮구나.

주인공: …으, 응.

히카리: 저기, 경주하지 않을래?

주인공: 엣? 경주?

히카리: 응, 옛날 같이 말이야.

주인공: 괜찮지만 신이 젖을텐데.

히카리: 그런 건 벗으면 괜찮아.

주인공: 엣?

히카리: 이봐, 빨리, 빨리!!

온갖 유치한 짓을 다하는 두 사람

70년대 영화를 방불케 하는 장면

히카리: 오니상(필자 주-오빠와 귀신의 의미가 중첩된 일본어 언어 유희입니다. 해석 불가능). 여기~!!

주인공: 어이, 기다리, 히카리!!

히카리: 하하하!! 분하면 잡아 봐~!!

♥ 불꽃놀이

불꽃을 기다리는 히카리

긴머리 버전의 히카리를 보고 싶다

히카리: 우와~, 예뻐….

-光って, 本當に可愛いな(히카리, 정말 귀엽구나-필자의 선택)

히카리: 기억하고 있어?

주인공: 엣, 무, 무엇?

히카리: 옛날에 불꽃놀이 보러 왔을 때 내가 넘어졌잖아….

주인공: 아아, 내가 보러 나왔을 때! 히카리 굉장히 울었었지?

히카리: 그래, 그 후에 계속 내 손을 어루만져 주었잖아. 그 때가 생각났어.

주인공: 히카리….

히카리: 또 울어 볼까….

주인공: 엣?

히카리: 아무 것도 아니야, 아무 것도 아니야. 그것보다, 봐, 예쁘잖아, 봐? 아, 지금 것이 마지막이었나…. 아, 즐거웠어.

주인공: 응, 정말.

히카리: …도중까지 바래다주지 않을래?

주인공: 응, 물론 괜찮아.

PlayStation

미나즈키 코토코(水無月 琴子)

도도한 전통 문화 숭배자

신장: 166cm/체중: 47kg/생일: 12월 2일생/혈액형: AB형/ 취미: 차 마시기, 독서, 배구, 속담
좋아하는 것: 일본찻과자, 검소함, 풍류/ 싫어하는 것: 매운 것, 커피, 서양문화, 무의미한 외국문자

히카리의 단짝. 가정 교육을 어떻게 받았는지는 모르지만 요즘 세대와는 달리 옛것을 추구하고 새것을 멀리하는 전형적인 노인 타입. 좋아하는 노래 장르도 트로트(필자랑 취향이 같군…). 히카리의 좋은 상담 상대. 여러 가지 면에서 히카리를 아껴준다. 서양 문화를 끔찍이도 싫어하는데…. 다도부 소속. 성우는 코스가 마미(小菅 眞美).

[공략 스케줄]

(8월 22일 이전까지는 히카리와 동일)

날짜	장소	대상	주요 선택 문항
8/20	하천 기슭 공원	히카리&코토코	
8/20	방(전화)	코토코	うん、暇だけど(응, 시간이 있긴 한데)
8/20	방(전화)	히카리	ごめん、明日は 目なんだ(미안, 내일은 바빠)
8/21	방		中央公園に行く(중앙공원으로 간다)

♥ 우연한 만남

주인공: 앗, 코토코.
코토코: 이런 곳에 어쩐 일이야?
주인공: 아니야, 어쩐지….
코토코: 그렇군… 여전히 한가한가 보군.
주인공: 응… 코토코는?
코토코: 나? 나는 기분 전환 삼아 식물을 좀 보려고….
주인공: 기분 전환?
코토코: 그래, 기분 전환. 집에 있지 않을 때는 누구라도 그렇잖아? 그거야.
주인공: 그렇구나.
코토코: 그럼 너는 이제부터 어떡할 거야?
주인공: 아, 아니, 특별하게 무슨 생각이 있는 건 아니지만….
코토코: 그래, 그럼 나와 식물 감상이나 함께 하지.
주인공: 헤!?
코토코: 무의미하게 어물쩡대는 것보다는 낫잖아? 정신안정에도 효과가 있으니까.
주인공: 하, 하아….
코토코: 이봐, 허둥대지 말고 가자.

✣식물원 안

코토코: 이것 봐. 넋을 잃을 만큼 아름다운 가지들이야….
주인공: 하, 하아….

✣식물원 밖

코토코: 어때, 조금은 잡념이 사라지고 개운해진 것 같은 기분이 됐나?
-はい、すっかり(응, 완전히-필자의 선택)
코토코: 그래, 그거 잘 됐군. 그나저나….
주인공: 으, 응, 뭐야?
코토코: 이건 우연히 일어난 일이야. 네가 혼자라서 같이 했을 뿐.
코토코: 빨리 왔군.

♥ 친구를 걱정하며

주인공: 아, 코토코.
코토코: 자, 가지. 이런 곳에 서서 이야기 할 수는 없으니.
주인공: 으, 응, 그럼 어디로 갈까?
코토코: 그렇군. 조용히 이야기를 할만한 곳을 말한다면…. 응, 여기가 좋군. 그럼 좌석에 앉지.
주인공: 좌석이라니? …아, 벤치 말이군.
코토코: 좌석이야.
주인공: 아, 응, 좌석이지…. …그것보다 코토코?
코토코: 뭐야?
주인공: 아니야, 그 고쳐야 할 것이라는 게 뭐지?
코토코: 그걸 이제부터 이야기 할 거잖아? 어쨌든 앉지구.
주인공: 으, 응.
코토코: 분수 곁이라 서늘해서 최고군.
주인공: 응. …그런데 코토코, 말할 거라는 게?
코토코: 서둘지 마. 애초에 대단한 얘기를 하지 않는다고 말하지는 않았으니까.
주인공: ???
코토코: 뭐, 괜찮아. 단도직입적으로 묻지. …너는 히카리를 어떻게 생각해?
주인공: 엣, 히카리를?
코토코: 그래, 어때?
주인공: 아니, 어, 어떻게 말해야 할지….
코토코: 그럼 질문을 바꾸지. 너는 히카리의 뭐지?
주인공: 그, 그건….
코토코: 어떤 존재인 거야? 생각대로 답해.
-妹みたいなもんかな(여동생 같다고 할까-필자의 선택)
코토코: 여동생인가….
주인공: 그게 어때서?
코토코: 어떻게 생각했는지 몰라도 그 여동생이라는 말은 틀린 것 같군….
주인공: 하아?
코토코: 같은 나이라고 하더라도 히카리 쪽이 연상같아 보인다는 얘기야.
주인공: ???
코토코: …하아, 반응을 보니 내가 생각한 대로군. …이제 됐어.
주인공: 엣, 이제 됐다니, 뭐가?
코토코: 히카리 혼자만의 생각이라는 걸 잘 알았으니까.
주인공: 엣, 혼자만의 생각이라니?
코토코: 아니야, 아무 것도 아니야. 그것보다도….
주인공: ?
코토코: 뭐, 오늘은 날씨도 좋은데 조금 산보라도 할까. 모처럼 왔는데.
주인공: 하아….

♥ 불꽃놀이

유카타가 잘 어울리는 코토코

딱딱한 코토코도 불꽃에서는 부드러운 미소를 보여준다.

코토코: 뭐하고 있어!? 빨리 와!!
주인공: 아~ 알았어, 지금 갈게!!

코토코: 풍류로군.

-水無月さんて、本當に可愛いな(코토코, 정말 귀엽구나-필자의 선택)

코토코: 어라, 왜 그러는 거지?

주인공: 아, 아니야, 별로…. 코토코야말로 왜 그래?

코토코: …한순간 이상한 느낌이 들었어. 기분 탓이군.

주인공: 으, 응, 그런 건 아니야.

코토코: 뜻밖에 네 시선이 원인일지도….

주인공: 엣, 어, 어째서?

코토코: 어째서 동요를 하는 거야. 농담도 못해? 그게 아니라면 정말로 뭔가 꽤씸한 일이라도….

주인공: 그런 거 생각하지 않았어. 생각하지 않았다구.

코토코: 그러면 됐어. …그보다, 봐.

주인공: 엣?

코토코: 지금은 한순간에 피어나는 밤하늘의 꽃을 사랑할 시간이야.

주인공: 으, 응, 그래….

코토코: …앗, 저런 식으로 좀 일정치 못한 모양도 멋이 있으니 좋군….

이치몬지 아카네(一文字 茜)

재학생 중에서는 가장 크다

신장: 159cm/체중: 46kg/생일: 9월 10일생/혈액형: O형/ 취미: 과자 만들기, 가라오케, 아이 쇼핑
좋아하는 것: 오빠, 학교/ 싫어하는 것: 오빠, 불량배

멀리 여행가서 돌아오지 않는 부모님을 대신해서 가사 전반을 맡는 여자 아이. 그렇기 때문인지 요리에 능숙하다. 생계 유지를 위해서 식당에서 아르바이트를 하고 있다. 같이 사는 가족으로는 오빠가 한 명 있지만 여러 가지 면에서 도움이 안 되는 듯. 참고로 작품 내에서는 두 번째로 크다(도대체 뭐가?). 성우는 세일러문R에서 마나미, 방과 후 직원실의 마리를 연기한 노무라 마유미(野村 眞弓).

[공략 스케줄]

날짜	장소	대상	주요 선택 문항
8/16	방(전화)	미유키	行かない(가지 않는다)
8/18	대중식당	아카네	
8/19	하천 기슭 공원	아카네	
8/21	바자회장	아카네	
8/21	방(전화)	아카네	明日はオッケーだよ(내일은 OK야)
8/21	방(전화)	아카네	うん、いいよ(응, 좋아)
8/27	방(전화)	아카네	ああ、いいよ、一緒にいこう(좋아, 함께 가자)

♥ 식당 아르바이트

아르바이트로 생계를 유지하는 아카네

부럽군(By 박카스 4병째 까고 있는 필자)

아카네: 어서 오세요! …아~!!

주인공: 아, 아카네. 이런 시간부터 아르바이트 하네.

아카네: 응. 점심시간은 바쁘니까. 게다가 여름방학은 시간이 남잖아. 식사하러 왔어?

주인공: 응, 그래.

아카네: 뭘로 할래?

주인공: 그렇군…, 그럼 정식으로.

아카네: 네. …아저씨~, 정식 하나!! 네, 기다리셨습니다!!

주인공: 우왓!! 굉장한 양이다!

아카네: 서비스, 서비스. …자, 자, 반찬도 자유롭게 더 먹을 수 있으니까 많이 많이 먹어.

주인공: 고마워. …잘 먹겠습니다.

✣시간 경과

주인공: 잘 먹었습니다.

아카네: 아, 돌아가는 거야? …우와, 깨끗이 먹었구나.

주인공: 응, 굉장히 맛있었으니까.

아카네: 고마워. 기쁘다니 나도 기뻐.

주인공: 헤헤…여기 돈.

아카네: 앗, 네, 하나, 둘, 셋… 네, 확실히, 매번 감사합니다.

주인공: 그럼 잘 먹었어. 수고해.

아카네: 응, 고마워. 아, 잠깐 기다려!

주인공: 왜 그래? 뭔가 잊은 거라도?

아카네: 아니야, 틀려. 뭘 말하려고, 그게….

주인공: ??

아카네: 아니야. 그다지 대단한 건 아니지만. …그게, 와줘서 기뻐. 그것 뿐.

주인공: 아카네….

아카네: 어쨌든 기분 내키면 또 와. 기다리고 있을테니까.

주인공: 응, 또 올게. …그럼.

아카네: 응, 바이바이.

♥ 동물원

아카네: 앗.

주인공: 아, 아카네!

아카네: 확실히 시간대로 와 줬네.

주인공: 응. 정말 좋은 날씨라 다행이야.

아카네: 응. 오래간만에 쉬니까 정말로 기분이 끝내주는데! 그럼 가자, 갈까?

주인공: 응.

아카네: 저기, 저기, 뭘 볼까?

주인공: 그렇군…. 시간도 잔뜩 있으니까 순서대로 보자.

아카네: 응, 응, 오케이, 오케이!! 그럼 이쪽부터 가자!!

주인공: 응.

아카네: 우와!! 봐, 봐!! 봐, 저 고릴라!! 뭔가 조직 보스같이 거만하게 뽐내고 있어!

주인공: 으, 응.

아카네: 아, 그래!! 누군가 생각난다 했더니 딱 오빠야!!

주인공: 오, 오빠라면 아카네의?

아카네: 엣, 앗!? …아니야 그런 게 아니야!! 이, 이웃의 오빠말이야, 이웃의!!

주인공: 그, 그래….

아카네: 그, 그래, 그럼 계속 머물고 있지 말고 다, 다음, 가자, 응, 응?

주인공: 으, 응.

아카네: 우와!! 이리로 와!!

PlayStation

주인공: 엣!?

주인공: 아카네가 맛있는 가보지?

아카네: 시, 싫어. 나는 맛 없으니까!!

주인공: 하하하.

아카네: 우와~, 할았어!!

주인공: 어떤 느낌이야?

아카네: 뭔가 묘한 느낌이야. 좀 꺼끌해.

주인공: 그렇구나.

아카네: 하지만 왠지 귀여운 걸. 이녀석, 헤헤헤. 슬슬 배고프지 않아?

주인공: 그러고보니 벌써 점심이네. 뭐 먹을래?

아카네: 앗. 도시락이 괜찮다면 내가 만들어 왔어.

주인공: 정말!? 기뻐.

아카네: 그렇게 말해주니 나도 기뻐. … 그럼 잔디밭에서 먹자.

♥ 불꽃놀이

가정적인 아카네도 유가타를 입으니 귀엽다

단, 저 수염만 좀 어찌 해줬으면…

아카네: …앗, 빨리 와~!! 시작해 버리잖아~!!

주인공: 아~ 알았어, 지금 갈게!!

아카네: 우와~!! 예쁘다….

-一文字さんて, 本當に可愛いな(아카네, 정말 귀엽구나)

아카네: 응? 왜 그래?

주인공: 아, 아니야, 별로….

아카네: 보는 방향이 틀리잖아. 지금은 하늘을 올려다 보라구.

주인공: 으, 응.

아카네: 헤헷….

주인공: 엣, 왜 그래?

아카네: 비춰지잖아?

주인공: 비, 비춰지다니 뭘?

아카네: 그건 내가 듣고 싶은 말이야. … 하지만 어쩐지 알 거 같아.

주인공: 뭐, 뭐?

아카네: 남자란 굉장히 예쁜 것을 보고는 부끄러워서 제대로 보지 못하고 안절부절 한다는 거야.

주인공: 엣, 너무 예쁜 것이라는 게 대체….

아카네: 불꽃이 당연하잖아. …오빠도 그랬으니까. 그러니까 알겠어, 나.

주인공: 아, 그런 의미인가….

아카네: 이상한 말을 하네. 너도. 다른 어떤 의미가….

주인공: 그, 그건….

아카네: 앗!

주인공: 엣!?

아카네: …아하, 나 방금 하트 모양 좋아하는데, 또 올라오지 않을까? 아-아, 끝나 버렸다….

아카이 호무라(赤井 ほむら)

머리를 기를 생각을 한 것이 용하다

신장: 149cm/체중: 39kg/생일: 7월 18일생/혈액형: B형/ 취미: 먹기, 자기, 놀기
좋아하는 것: 밥, 자는 것, TV, 만화영화, 게임/ 싫어하는 것: 근면, 집단행동, 인내

학생회장. 공부를 잘하거나 투표로써 학생회장이 된 것이 아니라 입학식 때 지각을 했기 때문에 교장으로부터 학생회장으로 지명 당했다. 교장과는 사이가 좋은 듯(정신연령이 똑같던데…). 성격은 보이쉬니 뭐니라고 말할 것이 아닌 그야말로 사내 아이. 인생은 노는 것이라는 가치관을 가지고 있다. 심기를 거슬리게 하는 자에게는 가차없이 '회장킥'을 날리는 열혈녀. 학생회 소속(당연하잖아!). 성우는 사이킥포스 2012에서 파티, 카드캡터 사쿠라에서 리 샤오란을 연기한 쿠마이 모토코(くまい もとこ).

[공략 스케줄]

날짜	장소	대상	주요 선택 문항
8/16	방(전화)	미유키	行かない(가지 않는다)
8/16	쇼핑가	호무라	
8/17	과수원	호무라	
8/20	하천 기슭 공원	호무라	
8/25	쇼핑가	호무라	うん, 聞きたいけど…(응, 듣고 싶긴한데)
8/25	장난감가게	호무라	いいや, 全然, 氣のせいだよ(아니야, 전혀, 기분 탓 일거야)
8/25	장난감가게	호무라	どおして急に秘密を話す氣になったんだ?(어째서 바로 비밀을 말할 생각이 난거지?)
8/27	방(전화)	호무라	ああ, いいぜ, 一緒に行こう(좋지, 같이 가자)

♥ 소녀(?)의 로망?

온 곳은 모델 샵

주인공: 아, 이건 갓 드릴러!!

호무라: 아아, 그래. …봐, 이 드릴, 지금이라도 돌아갈 거 같아….

주인공: 그런가, 넌 그런 걸 좋아하는구나.

이런 어린 시절을 보내보지 못한 사람은 남자가 아니다(그럼 호무라가 남자란 소리?)

호무라: 아아, 나도 뜻밖이었어. 이런 한정품 장난감까지 탐이 난다는 게 말이야….

주인공: 그런가….

호무라: 이거 의외로 비싸. 가진 걸로는 살 수가 없어서 아르바이트를 시작했어.

주인공: 그거 살거야?

호무라: 아아, 집일을 돕는거니까 아르바이트비가 짜서 시간이 걸리겠지만 여름방학이 끝날 때까지는 어떻게든….

주인공: 그런가, 그럼 괜찮겠구나….

호무라: 예약이 들어왔을지 모르니까 이렇게 가끔 상태를 보러 와.

주인공: 흠.

호무라: …아~ 그나저나 엄청 리얼하다. 이거…. 타케시의 목소리가 들려오는 거 같아…. 앗…너, 지금 웃었지?

-いいや, 全然, 氣のせいだよ(아니야, 전혀, 기분 탓일 거야)

호무라: 그렇다면 괜찮지만….

주인공: 저, 정말이야!!

호무라: 뭐, 괜찮아. 어차피 들켜버렸으니까 지금 와서 감추어봤자 소용없지. …그럼 갈까?

주인공: 아, 아아.

♥ 불꽃놀이

호무라: …앗, 그런 곳에서 뭐하고 있는 거야!! 빨리 오라니까~!!

주인공: 아~ 알았어, 지금 갈게!!

호무라: 우와!! 굉장해….

교복 외에는 자주 보지 못하는 호무라의 여장

불꽃을 기다리는 호무라

이렇게 보면 호무라도 상당이 소녀다운데…

…ほむらって, 可愛いな

(호무라, 귀엽구나)

호무라: …응? 왜 그래, 사람 얼굴을 뚫어지게 쳐다보고, 뭐라도 묻었어?

주인공: 아, 아니야, 별로….

호무라: 이봐, 보지 않으면 아깝잖아. 예쁘다니까.

주인공: 으, 응.

호무라: 헤헷….

주인공: 엣, 왜 그래?

호무라: …아니야, 널 웃긴 녀석이라고 생각해서.

주인공: 그, 그런가?

호무라: 아아…. 하지만 지금은 불꽃에 집중하자. 내년까지 보지 못하니까 말이야.

주인공: 아아, 그래.

호무라: …옷, 이번 건 괜찮군. …옷, 일본 제일!! 구슬아!!

사쿠라 카에데코(佐倉 楓子)

신장: 154cm/체중: 46kg/생일: 11월 14일생/혈액형: O형/ 취미: 포스트 카드 수집
좋아하는 것: 야구, 파충류/ 싫어하는 것: 체중계, 곤충

야구부 매니저, 야구에 대한 열정이 대단한 여자 아이. 귀여운 용모, 친절한 성격으로 야구부원들에게 인기를 얻고 있다. 성우는 에베루즈에서 유로스, 로망레느에서 여신 게르톨트를 연기한 마에다 치아키(前田 千亞紀).

니지노 사키가 끌어올린 야구부 매니저의 위신과 전통을 문란하게 만든 근성 없는 소녀라는 평이 자자하다

[공략 스케줄]

날짜	장소	대상	주요 선택 문항
8/16	방(전화)	미유키	行かない(가지 않는다)
8/16	학교-그라운드	카에데코	うん, そうだよ(응, 그래)
8/17	쇼핑가	카에데코	
8/21	영화관	카에데코	
8/21	방(전화)	카에데코	うん, 喜んでいくよ(응, 갈게)
8/27	방(전화)	카에데코	ああ, いいよ, 一緒にいこう(좋아, 함께 가자)

♥ 보트 위에서…

히비키노 외곽에 있는 호숫가

카에데코: 와~ 기분좋아….

주인공: 정말이네.

카에데코: 저기, 저기, 보트 타지 않을래?

주인공: 보, 보트?

카에데코: 응. …안돼?

주인공: 응, 그럼 보트타러 가자.

카에데코: 응!

주인공: 실례합니다!

카에데코: 꺄악!!

주인공: 괜찮아?

카에데코: 으, 응, 괜찮아. 자주 타보지 않았으니까….

주인공: 그래. …그럼 나간다.

카에데코: 응.

복에 겨운 녀석은

카에데코: 조용하네….

주인공: 응, 정말이야.

카에데코: 전차로 정말 조금만 왔을 뿐인데 이렇게 푸르다니, 히비키노도 좋은 도시야.

주인공: 응, 그래. 나도 돌아올 때 곰곰이 그렇게 생각했어. 카에데코는 예전에 어디에 있었어?

카에데코: 예전에는 좀 더 큰 도시였어. 하지만 이 전에도 여러 곳을 갔으니까….

주인공: 그랬구나. 부러워.

카에데코: 부러워?

주인공: 나는 여기랑 전에 살던 곳 밖에 모르니까. 여기저기 간게 아니니까….

카에데코: …좋은 게 아니야.

주인공: 엣?

카에데코: 하지만 슬픈 일이 많아. 친구들이랑 헤어지고, 애완동물과도 헤어지고….

주인공: 아… 미안.

카에데코: 으으응, 아니야. 좋은 일도 있었으니까….

주인공: 좋은 일?

카에데코: 이렇게….

주인공: 이렇게, 뭐?

카에데코: …그게.

주인공: ???

카에데코: …앗, 안돼!!

주인공: 엣, 왜 그래, 갑자기 일어서면 위험해!!

카에데코: 나, 탈 때 가방을 놔두고 왔어!!

주인공: 엣!? …아, 하지만 허둥대면 안돼. 이봐, 흔들거리는 게….

카에데코: 하지만!! 꺄악!!

주인공: 위험해!!

카에데코: 꺄악!!

주인공: !!

언제나 물에 빠지게 마련이다

PlayStation

카에데코: 괜찮아!?

주인공: 괘, 괜찮아. 사실은 좀 춥지만….

카에데코: …미안해. 내가 쓸데없는 짓을 해버려서….

주인공: 괜찮아. 조금 젖었을 뿐이니까.

카에데코: 조금이 아니잖아. 흠뻑 젖었네….

주인공: 아아. 날씨가 좋으니까 곧 마르겠지. 그것보다….

카에데코: 엣?

주인공: 좀 흔들릴 테니까 조심해. 나는 일단 보트에서 내릴테니까.

카에데코: 으, 응.

♥ 불꽃놀이

불꽃을 기다리는 카에데코

카에데코: 아, 찾았다. 빨리 와!!

주인공: 아~ 알았어. 지금 갈게!!

카에데코: 우와~ 예쁘다….

-佐倉さんて、本當に可愛いな (카에데코, 정말로 귀엽구나)

파라볼라 안테나~

카에데코: 지금 거 봤어? 봤어?

주인공: 아, 미안. 제대로 보지 못했어….

카에데코: …그랬구나. 엄청나게 아름다웠는데. 색다른 고리가 다르게 피어나서…. 또 올라오지 않을까….

주인공: 그렇게 예뻤어? 한번 더 보고 싶은가 보구나.

카에데코: …틀려.

주인공: 엣, 뭐가?

카에데코: 너에게 보여주고 싶었어. 함께 보지 않으면 뒤에 말하지 못하잖아?

주인공: 그런가, 고마워.

카에데코: 감사보다는 함께 보자? 응?

주인공: 응.

카에데코: …앗, 저거야, 저거! 봤어, 봤어?

주인공: 으, 응….

카에데코: 다행이야. 함께 또 볼 수 있어서….

그 외…

♥ 섹시 프리터 누님

섹시한 목소리(라고 성우인 야마다 시호는 그렇게 주장하고 있다)의 프리터(아르바이트로 생업을 꾸려나가는 사람)누님이시자 두근두근 2에서 가장 큰(뭐가?) 구단시타 마에카(九段下 舞佳)가 서브 스토리에도 등장한다. 하지만 아쉽게도 공략은 불가능. 22일이나 24일 중앙공원에서 그녀를 만나면 한가지 질문을 할 수 있으니 그녀의 팬이라면 한번쯤 만나보는 것도 나쁘진 않을 듯.

16일, 가라오케 박스에서 웨이트리스

16일, 패스트푸드 점에서 점원

18일, 20일 하천 기슭 공원에서 배달원

22일, 24일 중앙공원에서 배달원(바쁘십니다, 누님)

♥ 무서운 자매

8/21일에 마호에게 'それは壽さんが好きだからに決まってるよ(그건 미유키가 좋아하니까 그런 거야)' 이외의 것을 선택한 뒤 미호와의 대화에서 白雪さんって, 實は 子でしょ?(미호는 사실 쌍둥이지?)를 선택. 이 후, 미유키와 시라유키 자매의 공략은 실패한다.

미호: 에엣!? 어째서 갑자기!!

주인공: 앗, 당황하는 걸 보니까 사실인가 보네?

미호: 트, 틀려요!! 무, 무슨 증거로!!

주인공: …미, 미호, 그렇게 곧이 듣지 않아도…. 가벼운 농담… 엣!? 아, 아파!!

미호: 까악!! 무, 무슨 짓을!

마호: 하지만 이렇게 하지 않으면 들키잖아?

미호: 그, 그렇더라도 그렇게 난폭하게….

마호: 나는 미호를 위해서 생각하고 행동한 거야. 그럼 지금까지 일어난 사정을 설명해 볼까?

미호: 그, 그게….

마호: 그렇지? 그러니까 이렇게 할 수밖에 없잖아.

박세리!! 타이거 우즈!!

미호: …아, 희미하게 눈을 떴어. 어떻게 하지?

마호: 그냥 확실히 기절 시킬까?

미호: 아, 안돼, 그렇게 난폭하게!!

마호: 아, 그런가. 그렇더라도 지금의 상황을 기억하고 있을 거야. 분명히.

미호: 그, 그래. 아직까지는 의식이 반밖에 없지만 나중에는 기억할 거야.

마호: 그럼 어떡하지?

미호: 그렇게 말하더라도….

마호: … 그럼 어쩔 수 없군. 부탁을 들어주지 않을 수도 없고….

미호: 엣, 무슨 묘안이라도?

마호: 우리 학교에 이런 일에 능통한 녀석이 있어.

미호: 이런 일이라니?

마호: …기억의 조작.

미호: 엣!?

마호: 어쨌든 이대로는 안되니까 일단 현관으로 들여놓자. 거들어, 미호.

미호: 앗, 응.

마호: 아, 그 전에….

미호: 엣?

마호: 도중에서 깨어나면 안되니까 만일을 위해…서!!

미호: 까악!! 마호!!

♥ D.D.R의 고수

17일에 미유키의 출장 의뢰를 받아들이고 밤에 타쿠미에게 전화로 상담을 하면 18일에 발생.

???: 그럼, 히나, 먼저 돌아갈게.

주인공: 아, 잠깐 실례합니다….

-とりあえず聲かけてみよう (우선 말을 걸어본다)

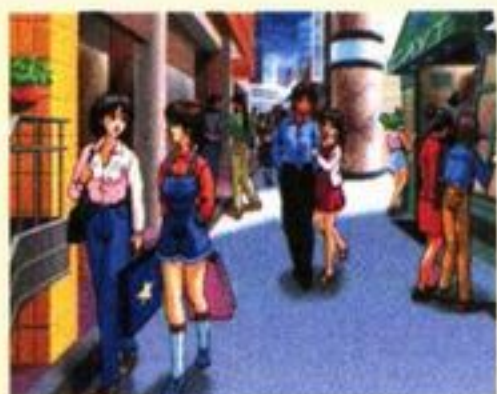
주인공: 저, 저기, 실례합니다….

유코: 엣, 뭐지?

주인공: 저기… 그, 그게… 상당히 잘하시네요.

유코: 아, 보고 있었구나, 땡큐!

주인공: 아, 예, 사실은 그게….

유코: 응?

키라메키시의 명물 다테바야시 미하루

춤추는 아사히나 유우코

주인공: 저기 긴히 부탁 드릴 일이 있어요….
유코: 엣, 부탁?
주인공: …예, 예.
유코: 부탁이라니 어떤?
주인공: 아, 예, 그, 그게….
유코: 잠깐 기다려!!
주인공: 엣?
유코: …흐음. …
주인공: 저, 저기, 제가 그렇게 의심스러우신지….
유코: 음, 나쁜 사람은 아닌 거 같네.
주인공: 예, 그나저나 부탁드릴 건은….
유코: 잠깐 기다려!! 그 전에….
주인공: ???
유코: 나는 키라메키 고교의 아사히나 유우코. …너는?
주인공: 아, 그렇지…. 저, 저는 히비키노 고교의 주인공이라고 합니다. 처음 뵙겠습니다.
유코: 그래, 잘 부탁해. …근데 부탁이란 뭐지?
주인공: 저기, 실은… 저, D.D.R에 능숙해지고 싶습니다!!
유코: 호~음, 뭔가 사정이 있구나. …얘기나 들어볼까?
주인공: 아, 예, 실은….

✣여차저차

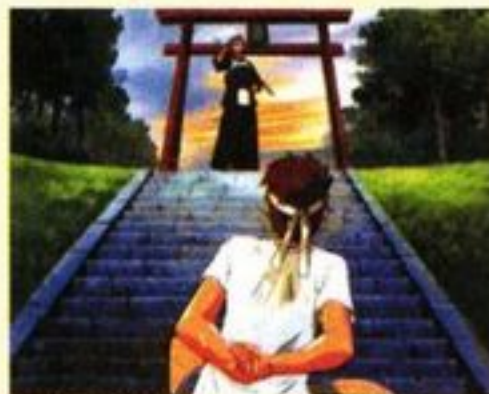
주인공: …이렇게 된 겁니다.
유코: 헤-, 그렇구나.
주인공: 그래서 어떻게 해서든지 능숙해지고 싶어서….
유코: 너 상당히 좋은 녀석이잖아. …응, 좋아. 나라도 괜찮다면 조금 가르쳐주지.
주인공: 정말입니까?
유코: 응, 그럼 조금 보여줄래?

✣시험 경기에서 높은 점수를 얻었을 경우

유코: 아, 잘해, 잘해!! 그 정도라면 전혀 걱정할 필요 없어.
주인공: 저, 정말 입니까?
유코: 응. …그럼 강력한 라이벌이네.
주인공: 엣?
유코: 아, 아무 것도 아니야, 아무 것도 아니야. 그럼 좀 해 보여줄게! 하잇!! …여기서 턴!! 이봐, 확실히 보고 있어?
주인공: 예, 예!!
유코: 어때? 조금 참고가 됐을까?
주인공: …예, 예. 참고 됐어요.
유코: 그래. …하지만 이걸로 라이벌을 구제해 준 꼴이 되지 않을까?
주인공: 엣, 무슨 말씀이신지?
유코: 아니야, 아무것도!! 그것보다 힘내자구, 피차간에!!
주인공: 아, 예, 열심히 하겠습니다!!
유코: 그럼 나는 이제 돌아가지 되거든. 바이바이.
주인공: 아, 안녕히 가세요. …고마워요.

♥ 친구도 아니야

8/17일 미유키의 출장 의뢰를 승낙한 후, 준에게 상담을 하면 18일에 발생.

준: …아, 기다리고 있었다.
주인공: 아, 준, 이제 온 거냐?
준: 아아, 오늘은 조금 빨리 끝내고 왔지.
주인공: 엣, 그건 나를 위해서?
준: 아아, 오늘 나는 조금 기합을 넣었지.
주인공: 준….
준: …아, 말하는 걸 잊었군. 너 움직이기 편한 복장으로 왔냐? 고맙게 생각해.
주인공: 으, 으응. …그런데 이런 곳에서 뭘?
준: 얼레, 어제 말하지 않았던가, 내가?
주인공: 으, 으응, 아무 것도….
준: 그런가, 미안. …하지만 내가 협력하는 것이니까 대충 상상은 가지?
주인공: ???

주위에 이런 친구가 있다면 평생 고생이다

주인공: 헉, 헉~!!
준: 이봐, 발이 느려지고 있어!! …좀 더 허리를 넣어!! …응, 왜 그러냐? 벌써 포기냐? 무기력하군!!
주인공: 하, 하지만… 이건 무슨 게임과 관계가….
준: 너는 꽤나 운동부족이지? 그 게임이라면 우선 기초는 체력과 유연성이다.
주인공: 하, 하지만, 이렇게 갑자기 할 것까지는….
준: 무슨 일이라도 우선은 행동이다!! 하지 않으면 아무 것도 변하지 않아. 이봐, 잔소리 할 시간이 있으면 움직여!
주인공: 아, 알았어~!!

♥ 두 명의 매드 사이언티스트

이 로봇의 정체를 알고 있다면 그대는 도키메키 골수팬!

메이: …각하, 여, 여기는?
유이나: 아무래도 콘서트 회장 같군….
메이: 그, 그럼, 기동 실험의 과정에서 텔레포테이션(순간 이동) 했다는?
유이나: 그런 것 같군. 과도하게 공급된 에네르기가 원인이야. 과연 이쥬인재단의 저력이군.
메이: 하하하, 그건 당연한 것이도다!! …아니, 도다가 아닙니다도다.
유이아: 후후후…응? …이것은?
메이: 응? 왜 그러시는 것입니까도다?

바보 2인조 이쥬인 메이와 히모오 유이나(…)

유이나: 훗, 예상을 훨씬 넘어서는 파워였던 것 같군.
메이: 그, 그것은 무슨 일인 것인가도다?
유이나: 간판을 잘 봐….
메이: 응? 간판…?…오오, 저기에 있군. 뭐뭐, D.D.R 지역대회 1999 썸머!?
유이나: 그래, 우리들은 시공을 넘어 버린 것 같군.
메이: 뭐, 뭐라고!! 이제부터 어떻게 하는 것인가도다?
유이나: 간단해. 스텝을 반대로 해서 원지점으로 돌아간다.
메이: 오오, 확실히. 하지만 여기에 있는 서민들은?
유이나: 괜찮아. 시공이 어긋난 충격으로 기억이 사라질 거야. 타임 패러독스는 그렇게 간단하게 일어나지 않아.
메이: 으~음. 상당히 완벽주의인 각하가 하는 말이니 설득력이 있도다!
유이나: 그럼 길게 머물 필요는 없다. …돌아가자.
메이: 예! 인 것이도다.
유이나: 그러면 일반대중 제군. 진짜 등장까지 차분히 기다리고 있어라.
메이: 음, 2000년에 만나는 것이도다!!

PlayStation

Dance Dance Revolution TokomikiMIX

도키메키의 유명 보컬송들을 D.D.R화해서 보너스로 수록해 놓았다. 플레이 함에 따라 추가되는 곡과 모드가 있으니 정겨운 보컬송을 흥얼거리며 발을 놀살라 보자!

∴조작키 설명

버튼	기능
○	곡 선택 (게임 진행 시 우)
×	길게 누를 경우 모드에서 빠져나오기 (게임 진행시 하)
△	게임 진행 시 상
□	게임 진행 시 좌
START	게임 진행 시 포기
SELECT, L1, L2	채보 화면을 어둡게 한다
R1, R2	가사 창을 없애거나 점수를 표시한다

◀ 가만히 놔두면 앨범 소개도 나온다. 게임에까지 광고를 해대는 코나미의 상술에 경의를 표할 뿐이다.

∴숨겨진 요소

▶ 'Hero' 일어판 추가

아케이드 모드나 프리 모드에서 전 곡의 BASIC과 ANOTHER를 클리어 한 뒤, 룰렛에서 랜덤으로 등장. 이후, Hero 일어판의 BASIC과 ANOTHER를 클리어하면 추가 된다.

▶ BGVMODE

'Hero'를 포함해서 모든 곡을 클리어 했을 때 추가. 보컬과 영상만 감상할 수 있다.

▶ MEDLEY MODE

'Hero'를 포함한 모든 곡을 A랭크 이상으로 클리어 했을 때 추가. 모든 곡을 연속으로 플레이 할 수 있다. 클리어한 후의 특전도 있으니 열심히 도전해 보시길

▶ FAST & SLOW MODE

FAST MODE

- BGV를 제외한 어떤 모드에서든지 ↑↑↓↓←→←→↑를 입력하면 된다.

SLOW MODE

- BGV를 제외한 어떤 모드에서든지 ↑↑↓↓←→←→↓를 입력하면 된다.

후기

이 게임을 어드벤쳐 게임이라고 부를 수 있는지…. 물론 전체적으로 스토리 구성도 잘 짜여있고 부담 없이 즐기기 좋다. 하지만 게임이 너무 짧은 것이 아닌가 싶다. 대사 스킵을 한다면 한 두시간만 투자하면 모든 CG를 모을 수 있다. 게임이라기 보다는 팬 디스크에 불과하다는 것이 본인의 생각.

그리고 의문 나는 점인데…. 어떻게 도키 1의 캐릭터들은 나이를 안 먹는지. 참고로 PC 엔진으로 나왔던 도키 1의 경우는 94년에 1학년이었다. 물론 플스, 새턴, SFC로 바뀌면서 개발 년도에 맞추어 계속해서 나이가 변경되기에 이르렀다. 이 게임의 배경인 99년, 도키 1의 캐릭터들은 고등학교 1학년이라는 설정인데…. 단체로 유급을 했는지 어쨌는지 모르겠지만 왠지 신경 쓰인다. 개인적으로는 그들이 대학생으로 나와주길 바랬다. 그리고 게임 속에 쓰인 'Hero'라는 곡 말인데 이것은 D.D.R 4th에 실렸던 곡이다. 문제는 이 D.D.R 4th가 2000년에 나왔다는 사실. 이런 것에 조금 신경 써주었으면 어땠을까 하는 바램이다.

끝으로 미유키의 불행파워 덕분인지 필자의 플스에서 시디가 돌아가지 않는 사태가 발생. 친구의 플스를 빌려왔지만 그것마저 상태가 매우 좋지 않아서 수리를 하면서 공략을 하는 등의 애로사항이 많았다. 부디 독자 분들은 필자와 같이 이 게임을 하면서 불행에 휩싸이지 않기를 바란다(왠지 불안한 기운이…).

에필로그를 사랑하는 그대에게

베알파레스

Bealphareth

간단하면서도 超 방대한 전개를 보여주는 '어려운' 액션RPG의 등장. 정말 어려운 게임이면서도 쉬운, 간단하면서도 복잡한 시스템에서부터 그 스토리에 이르기까지 '양면성이란 무엇인가?'를 보여준 베알파레스. 부디 플레이하는 사람들이 짜증 증후군에 걸리지 않기를 빈다.

공략: 防塵

●장르: 액션 RPG	●제작사: SCEJ
●발매일: 9월 28일	●발매가: 5,800엔

PS

프롤로그

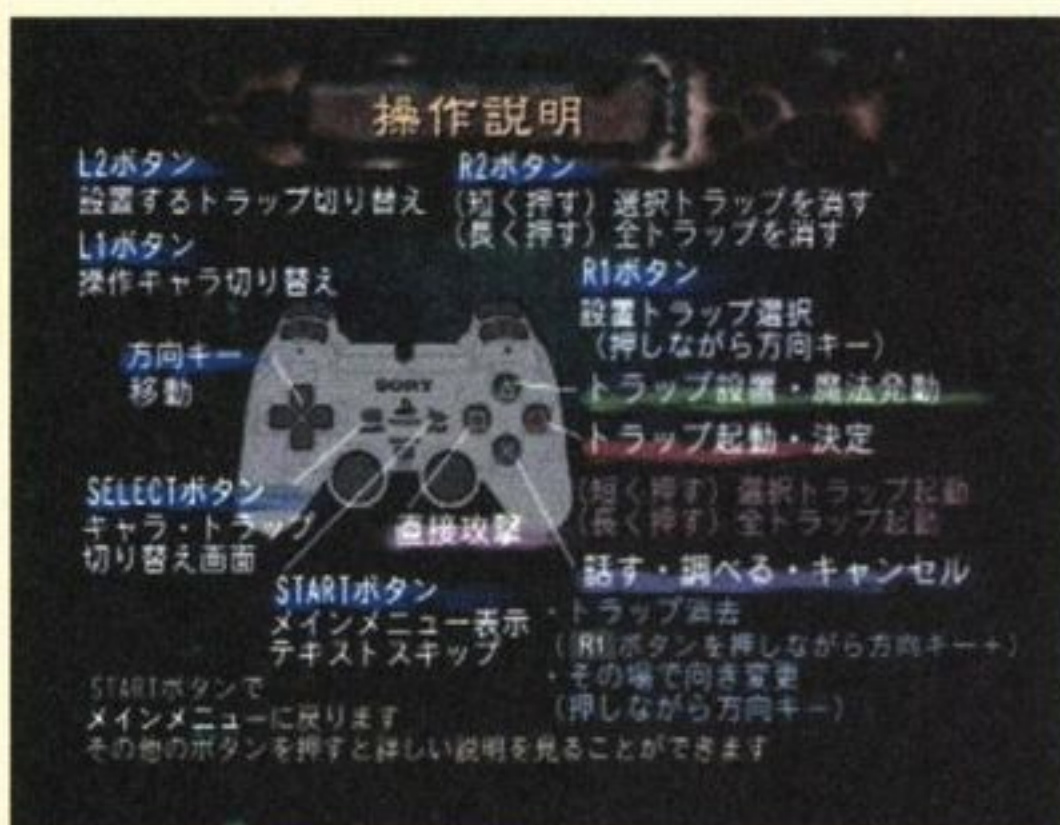
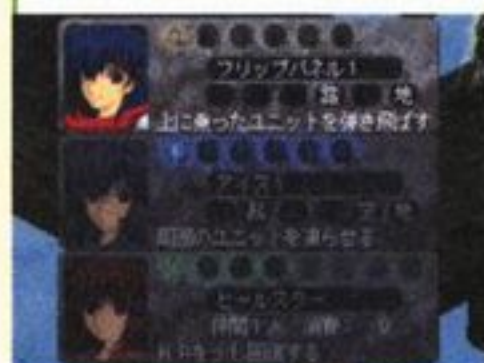
그 유적이 발견된 것은 우연이었다. 적어도 사람들은 그렇게 알고 있었다.

때는 후세 역사가들로부터 '황혼의 시대'라 불리우는 한 세기의 끝. 아스로이트 왕국과 바이레스테 공화국이라는 두 대국의 국경선에 위치한 산맥에 어느 날 대지진이 일어났다. 그리고 그곳에 살고 있던 산악부족 출신의 한 노인이 예리한 빛을 발하는 기묘한 돌을 발견했다. 그 돌에서 나온 빛은 노인과 주변 사람들이 앓던 병과 입었던 상처를 모두 낫게 하여 많은 사람들의 생명을 살려내었다. 하지만 그 후 그 돌은 빛을 잃고 단순한 돌멩이로 변했다. 그것은 마치 신화와 전설에서나 묘사되었던 불로불사의 보물 '아자레의 돌', 그 자체였다.

그 소문은 눈깜짝할 새에 대륙 전체로 퍼졌다. 그리고 두 대국의 지도자들도 처음에는 반신반의하면서도 그 땅의 발굴을 명령했다. 이리하여 태양제국의 수도 '아스라·파엘'은 일만년의 시간을 넘어 사람들 앞에 모습을 드러냈다. 유적은 마르지 않는 샘처럼 두 나라의 지도자들과 나라에게 끊이지 않는 부를 안겨주는 듯 했다. 하지만 발굴이 시작된 지 3년째로 접어들 무렵 갑자기 유적에 마물들이 출현하기 시작했다.

지금까지 아무도 본적이 없던 이 이상한 생물들은 발굴에 참가하고 있던 사람들을 잡아먹고 파견되어있던 두 나라의 군대를 괴멸시켰다. 기나긴 평화에 너무나 익숙해져버린 두 나라의 지도자들은 이들을 두려워하여 유적의 입구를 두터운 성벽으로 둘러쳐서 봉인했다.

하지만 몇년 후, 이 성벽안에 조그마한 마을이 생겨났다. 마물의 공포가 사람들의 머리에 선명히 남아있음에도 불구하고 마물들이 배회하는 지하유적을 목표로 하는 모험자들의 발걸음은 끊이지 않았다. 어떤 사람은 부와 명성을 위하여, 어떤 사람은 불로불사의 보물 '아자레의 돌'을 목적으로. 그리하여 지하유적은 마물과 모험자들의 싸움터가 되었다.

몸에 밸 때까지 익힐 것! 조작계

셀렉트 버튼-트랩/마법 선택 메뉴 화면

이런 화면이 뜬다

유적(즉 던전)내에서 트랩/마법 선택 메뉴 화면을 띄운다. 다른 버튼으로도 바꿀 수 있지만 이 화면을 열어놓고 바꾸면 게임 자체는 일시 정지 상태가 되므로 급박한 상황에서 안정적으로 원하는 마법이나 트랩을 선택하고 싶을 때에 사용하자. 조작 캐릭터, 마법, 트랩 등을 바꿀 수 있다.

스타트 버튼-메인 메뉴 화면·메세지 스킵

이거…가끔씩 입력을 무시할 때가 있다

마을 건물 안이나 유적 안에서 메인 메뉴를 열 때 사용한다. 또한 대화창이 뜨고 있을 때에 누르면 보았던 대사를 스킵해주는 고마운 버튼이기도 하다. 스킵을 멈추고 싶을 때에는 ×버튼을 누르고 있으면 된다.

방향키-이동

4방향 밖에 대응되지 않는다. 대각선 입력이 먹지 않는다는 뜻

캐릭터, 커서를 이동시키는 데에 쓰인다.

□버튼-직접 공격

무기에 따라 전방에 미치는 판정이 다르므로 자신이 사용하기 쉬운 무기를 발견하는 것이 중요하다

조작 캐릭터가 가진 무기로 공격한다. 무기는 총 9종류가 있으며 도끼는 양손검, 석궁은 활, 창도끼는 창을 장비할 수 있는 캐릭터들도 장비할 수 있다.

△버튼-트랩 설치 · 마법 발동

트랩은 제자리에서 4×4의 범위 내에 자유로이 설치할 수 있다

뒤에 소개할 사라, 루카, 노엘, 디아스, 이브, 올페우스는 현재 지정하고 있는 마법을 즉시 사용한다. 나머지 캐릭터는 버튼을 짧게 누르면 바로 캐릭터 앞 칸에 트랩을 설치한다. 버튼을 길게 누르면 일정한도까지 임의의 위치에 설치할 수가 있다. 방향키로 위치를 설정, △버튼을 떼면 설치가 끝난다(주인공의 플립 패널 등은 발동 방향까지 지정해주어야 끝난다). 트랩은 ○버튼으로 발동할 수 있는 것도 있고 충격을 주거나 위에 올라서면 자동으로 발동되는 것도 있다.

×버튼-대화 · 조사 · 취소

자동회화를 설정해두면 크게 쓸 일이 없는 버튼이기도 하다

사람에게 말을 걸거나 물체를 조사할 때 쓰인다. X버튼 조사는 미국 게임에서는 자주 볼 수 있는 일이지만, 일본게임에서는 드문 키 설정. 그렇기 때문에 아무래도 조사할 때에는 잘 손이 가지 않는 버튼이기도 하다. 결정을 할 필요가 있는 윈도우가 떠 있는 상황에서는 취소 버튼으로 쓰인다. 또한 유적에서 트랩을 설치했을 때에 R1버튼을 누른 상태에서 이 버튼을 누르면 지정한 트랩이 소거된다. 마지막으로 이 버튼을 누르고 있는 상태에서 캐릭터를 움직이면 이동은 하지 않고 캐릭터의 방향만 바꿀 수가 있다.

L버튼-각종 변경

이동 중에 변경하면 약 0.2초의 딜레이가 생긴다. 크게 신경 쓸 필요는 없다

L1버튼으로 현재 조작하고 있는 캐릭터를, L2버튼으로 현재 캐릭터가 사용하는 트랩을 변경할 수 있다. 게임 초반에 트랩이나 마법이 하나 밖에 없을 때에는 L2버튼을 사용할 일이 없으므로 중반부터 사용하려고 하면 버릇이 들지 않아 고생하는 버튼이기도 하다.

R1버튼-트랩 선택

방향키와 함께 사용한다. 재빨리 움직이는 데에는 모종의 연습이 필요

이 버튼을 누른 상태에서 방향키를 움직이면 트랩 설치 윈도우 상에 있는 트랩을 선택할 수가 있다. 여기서 ○버튼을 누르고 R1버튼을 떼면 트랩이 기동되며 ×버튼을 누르면 트랩이 소거된다. 트랩 기동에 한하여 이 버튼을 먼저 떼고 ○버튼을 눌러도 된다.

R2버튼-트랩 소거

검지의 달인이 되자(써 보면 안다…)

짧게 누르면 트랩 설치 윈도우 상에서 지정된 트랩이 먼저 소거되고 길게 누르면 모든 트랩이 소거된다.

○버튼-트랩 기동

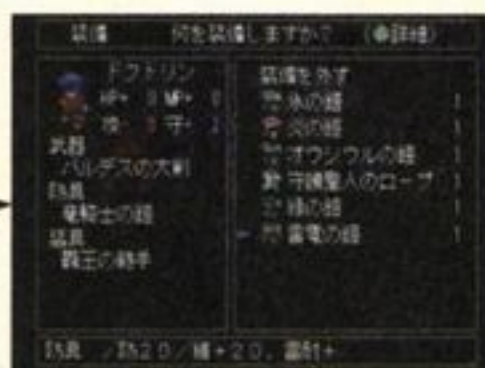
전체 기동의 위력을 보라!!

하나씩 기동할 때에는 이 윈도우를 잘 염두에 두어야 한다

수동 기동이 가능한 트랩에 한하여 ○버튼을 눌러 트랩을 발동시킬 수 있다. 짧게 누르면 화면 상단에 있는 트랩 설치 윈도우에 지정되어 있는 트랩이 발동되며 길게 누르면 설치한 모든 트랩이 기동된다. 수동 기동이 가능한 트랩의 종류는 뒤에 설명하도록 하겠다.

이거 무슨 게임이지?

일단 이 게임은 액션 RPG 게임이다. 각 캐릭터에게는 스테이터스와 레벨, 장비품 등의 RPG의 기본적인 요소들이 갖추어져 있고 미션을 하나하나 클리어하면서 게임을 풀어나가는 형식을 갖추고 있다. 마을의 이동은 마을 지도 한 장에서 해결되며 던전에 해당하는 지하 유적도 마찬가지이다. 유적에서 표시되는 흑백 지도 한 장이 끝나갈 즈음에는 보스전에 해당하는 미션이 있으며 기본적으로 한 번 클리어한 미션은 다시 갈 수 있도록 되어 있다. 동료들은 주인공과 같이 활약했을 경우 같이 레벨이 올라가며 함께 미션에 참가하지 않은 동료들은 대략 2/3 정도의 경험치를 받게 되므로 한 번도 쓰지 않은 동료라도 레벨은 착실히 올라가게 된다. 게임 오버가 되어도 다시 재도전 할 수 있으므로 죽는 것을 두려워할 필요는 없는 게임이다.

일단 HP를 회복하고

장비를 갖추고

유적에서 미션을 해결한다. 이것이 기본적인 1 사이클

PlayStation

메인 메뉴 화면 보는 법

메인 메뉴 화면을 열면 좌측 상단에는 소지금이, 우측 상단에는 현재 시각과 메뉴가 표시된다. 던전 내에서는 게임이 리얼 타임으로 진행되므로 현재 시각은 잘 체크해 둘 필요가 있다. 또한 미션에 따라 미션 안에서 지나는 시간과 마을에서 지나는 시간이 다른 경우가 있다(예를 들어 미션에서 1분을 지내면 마을은 1시간이 지나있다든지). 주의할 것.

겨우 몬스터 4마리를 잡았을 뿐인데

어느새 밤이 되어 있잖아, 젠장

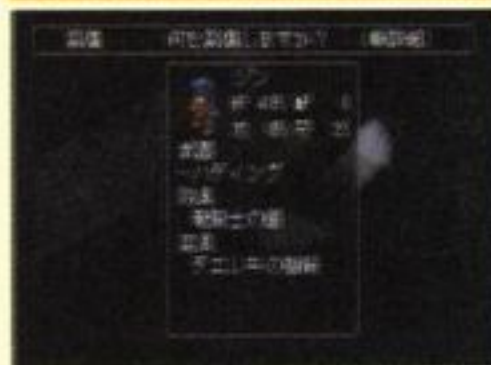
제한 시간이 있는 미션은 친절하게도 시간이 표시된다

아이템(アイテム)

사용하다(使う)

마을에서는 전혀 쓸 일이 없다

가지고 있는 아이템을 사용한다. 기본적으로 HP 회복 아이템은 전투 중에 빈사 상태(HP가 빨간색으로 표시된다)가 되면 자동으로 사용된다. 또한 상태 이상 회복 아이템도 자동으로 사용되는 경우가 있지만 아이템의 수가 적으면 사용되지 않으므로 상태 이상의 경우에는 만일을 대비하여 수동으로 사용하는 습관을 들이자.

장비(装備)

세 개밖에 없어서 편하다

무기, 방어구, 액세서리(装具)를 가지고 있는 한도 내에서 장비할 수 있다. 장비를 뺀다(装備を外す)를 선택하면 장비를 갖지 않은 상태가 된다. 이 커맨드의 존재 의의는 나중에 소개하도록 하겠다(…쿡쿡…).

정돈(整頓)

무기(武器), 방어구(防具), 약품(薬品), 반지(指輪), 기타(その他)의 항목이 표시된다. 이중에 하나를 선택하면 선택한 항목에 해당하는 아이템이 선택 항목 가장 위쪽으로 올라오며 이후의 아이템은 내림차순으로 정리된다. 어차피 카테고리도 적으므로 아무거나 선택해도 깨끗이 정리된다.

버리다(捨てる)

선택한 아이템을 버린다. 엄청 돈을 짜게 주는 베알파레스에서 과연 아이템을 버릴 정도로의 대부호는 과연 누구? 설마 아이템 제한 수인 168개를 몽땅 가지고 다니는 사람도 있단 말인가? 그냥 봉인하자. 아니, 커맨드 자체를 잊자.

중요(重要)

스토리 상 중요한 아이템의 일람이다. 설정이 궁금한 사람들은 한 번씩 보아주자. 참고로 여기에 표시되는 세 개의 아이템은 시간의 행로도(時の行路圖), 트랩 캡슐(トラップカプセル), 태양의 보옥(太陽の寶玉)이다.

스테이터스(ステータス)

원하는 캐릭터를 골라 그 캐릭터의 현재 상태를 볼 수 있다. 이 화면의 설명은 뒤에 좀더 세밀하게 다루도록 하겠다.

조작설명(操作說明)

이 게임은 조작이 상당히 까다로운 게임일뿐더러 아날로그 컨트롤러도 대응되지 않는(진동조차 대응되지 않는다)까닭에 조작성이 많이 떨어진다. 그에 반해 게임 자체의 조작 설명이 매우 충실하게 되어 있으므로 일본어가 되는 사람들은 게임 안에서 참고하는 것도 나쁘지 않다. 조작설명 기본 화면에서 아무 버튼이나 누르면 그 버튼의 상세한 설명이 나온다.

얼핏 봐도 충실할 것 같은 느낌이 팍팍 들지 않는가

세부 설명까지 확실하다. 필자도 게임에 적응하는데 많은 도움이 되었다

시스템(システム)

메세지(メッセージ)

빠르다(はやい), 보통(ふつう), 느리다(おそい) 중에서 선택할 수 있다. 이 게임은 음성 지원이 없으므로 대사를 확실히 읽고 싶은 사람은 느리다를 선택하자.

사운드(サウンド)

스테레오(ステレオ), 모노럴(モノラル) 중에서 선택. 자신의 스피커 사양에 맞추어 선택하자. 자신이 RF 단자를 사용하고 있다면 모노럴, AV 케이블 내지는 외장 스피커를 이용하고 있다면 스테레오로.

상세표시(詳細表示)

ON(オン), OFF(オフ) 중에서 선택할 수 있다. ON으로 해두면 레벨이 오를 때, 아이템을 주웠을 때 잠시 화면이 멈추면서 어떤 능력치가 올랐으며 어떤 아이템을 주웠는지가 표시된다.

자동회화(體當り會話)

ON(オン), OFF(オフ) 중에서 선택할 수 있다. 조사, 대화하고 싶을 때에 ×버튼을 누르지 않고 방향키를 한 번 더 누르는 것으로 대신하는 옵션. 켜던지 끄던지 나름대로 둘 다 편하다.

음량(音量)

배경음악(BGM)과 효과음(効果音)의 소리 크기를 조절한다.

스테이터스 화면 보는 법

인물 소개 화면

방향키 ↑로 트랩화면

캐릭터 이름: 말 그대로이다

성별: 역시 말 그대로

출신국가 이것이 같으면 상성을 올리기 약간 쉽다

신분: 신분의 차이에 의해 캐릭터의 상성에 영향을 미친다

목적: 캐릭터의 목적. 상성이 올라감에 따라 차차 밝혀지는 타입, 처음부터 공개되는 타입이 있다. 기본적으로 엔딩까지 변하지 않는다

상성: 주인공과의 상성. 이것이 최고로 올라간 캐릭터는 나중에 엔딩과 에필로그가 주어진다

방향키 ↓로 상세화면

기본 화면

캐릭터 이름: 역시 말 그대로

HP/MAX: 현재 HP와 최대치를 나타낸다

MP/MAX: 현재 MP와 최대치를 나타낸다

무기, 방어구, 액세서리: 현재 캐릭터가 장비하고 있는 것들을 나타낸다

공격: 캐릭터의 직접 공격력이다

정신: 캐릭터의 마법 공격, 방어력에 영향을 미친다

경험치: 현재 경험치/다음 레벨에 필요한 경험치를 나타낸다

기용: 캐릭터의 공격에 대한 명중, 회피율에 영향을 미친다

레벨: 캐릭터의 레벨을 표시한다

방어: 캐릭터의 물리 공격에 대한 방어력이다

속성

약점: 캐릭터가 2배로 피해를 입는 속성 공격을 나타낸다

반감: 캐릭터가 1/2로 피해를 입는 속성 공격을 나타낸다

무효: 캐릭터가 아예 피해를 입지 않는 속성 공격을 나타낸다

트랩(또는 마법)화면

캐릭터 이름: 여전히 말 그대로

트랩 일람: 현재 사용할 수 있는 모든 트랩이 표시된다

PlayStation

트랩/마법 선택에 관하여

트랩/마법 선택 메뉴

매우 편리한 화면이다

이 메뉴에서는 방향키 상하 조작으로 캐릭터를, 좌우 조작으로 그 캐릭터가 지니고 있는 트랩을 선택할 수 있다. 여기서 ×버튼이나 ○버튼을 누르면 마지막으로 지명한 캐릭터와 트랩이 갖춰진 상태로 게임화면으로 돌아간다. 각 화면마다 트랩의 이름, 능력이 표시되며 약자로 되어있는 트랩 효과 설명은 다음의 능력을 나타낸다.

장(障): 발동되면 그 트랩을 넘어서 지나갈 수 없다. 장애물도 트랩 발동 중심에서 걸리게 된다

기(起): 플레이어가 ○버튼을 누르면 트랩이 효과를 발휘한다

폭(爆): 트랩 중심에 충격을 가하면 트랩이 효과를 발휘한다

답(踏): 플레이어, 또는 몬스터가 지나가다가 밟으면 효과가 나타난다

공(空): 공중에 떠 다니는 타입의 적에게 트랩의 효과가 미친다

지(地): 땅으로 다니는 타입의 적에게 트랩의 효과가 미친다

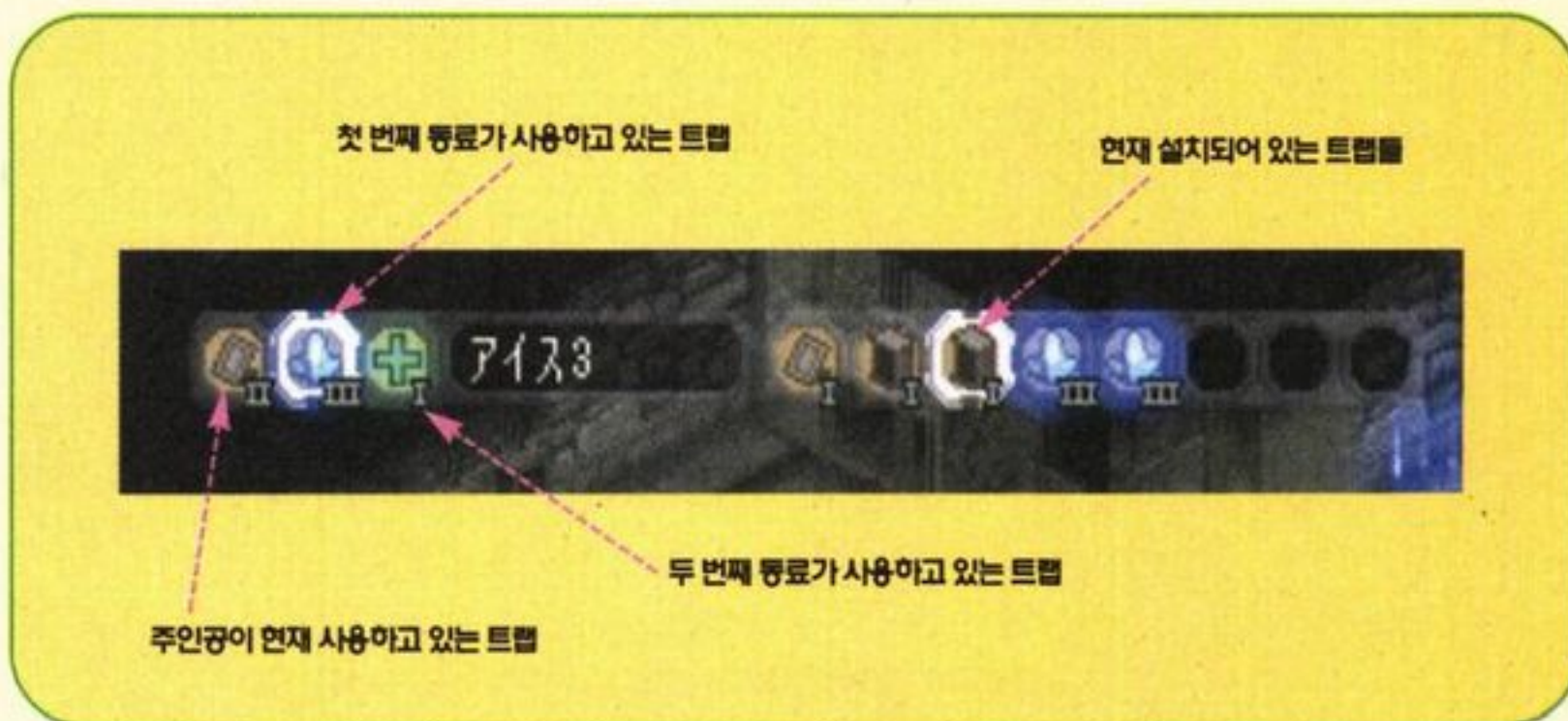
트랩설치 윈도우

캐릭터는 R1버튼으로, 캐릭터의 사용 트랩은 R2버튼으로 변경할 수 있다. 또한 각 트랩은 L1버튼을 누르면서 좌우로 움직이면 ○, L2버튼을 짧게 눌렀을 때 발동, 소거되는 우선 트랩을 변경할 수 있다. 트랩을 변경할 때에는 화살표가 메인 화면에 나타나주므로 이것도 참고하자.

첫 번째 동료가 사용하고 있는 트랩

현재 설치되어 있는 트랩들

두 번째 동료가 사용하고 있는 트랩

주인공이 현재 사용하고 있는 트랩

기타 시스템에 관하여

상태 이상	효과	해결
불	몸에 불이 붙는다. HP가 서서히 떨어진다	물 상태로 만든다. 시간이 지나면 사라진다
기름	몸이 기름에 젖는다. 불 공격에 큰 피해를 입는다	시간이 지나면 사라진다
물	몸이 물에 젖는다. 전격 공격에 큰 피해를 입는다	시간이 지나면 사라진다
얼음	몸이 얼어서 움직일 수 없다. 직접 공격에 2배로 피해를 입는다	시간이 지나면 풀린다
독	독에 걸린다. HP가 서서히 떨어진다	해독제를 사용한다(시간이 지나도 사라지지 않는다)
혼란	캐릭터가 자기 마음대로 행동한다	시간이 지나면 풀린다
슬로우	캐릭터의 움직임이 매우 느려진다	시간이 지나면 풀린다

상태 이상

이 게임에도 여러 자기 상태이상이 존재하여 플레이어를 괴롭힌다. 상태 이상의 종류와 효과는 위의 표와 같다.

녹 백(NB)

무기에도 +수치가 있는 NB는 공격을 맞은 상대가 얼마나 뒤로 날아가는냐를 나타내는 수치이다. 녹 백 수치가 크면 적이 날아가면서 다른 적에게 맞을 경우 데미지를 주고 두 번째 맞은 적이 세 번째 적에게 맞아서 또 데미지를 주는 도미노 효과도 노릴 수 있다. 벽에 몰아넣고 녹 백 수치가 큰 무기를 쓰면 더욱 효과가 크다.

캐릭터의 사망

HP가 0이 되면 다른 동료 캐릭터로 교체된다. 그리고 HP는 다시 1이 되며 전투 멤버로 교체는 불가능해진다. 물론 이 상태에서 HP회복 마법이나 아이템을 사용하면 다시 교체가 가능해진다. 또한 충분한 회복 아이템이나 마법이 있어도 일격에 HP가 0 이하로 떨어지면 회복할 틈도 없이 다른 캐릭터로 교체된다.

게임의 분기

이 게임은 대사 선택에 의한 분기가 몇 가지 존재한다. 어떤 대사를 선택했느냐에 따라 캐릭터의 성격과 말투에 영향을 끼쳐서 이후에 없던 선택지를 등장시키거나 등장하는 선택지를 등장시키지 않는 등의 효과가 있다. 또한 미션의 선택과 스킬, 동료와의 상성에도 영향을 미친다.

캐릭터와의 상성

이 게임은 각 동료 캐릭터와 상성이라는 것이 존재한다. 상성이 나쁘면 파티가 잘 되어주지 않기도 하고 상성이 좋으면 파티에서 잘 나가려 하지 않는 등의 특색이 있으며 이 게임의 엔딩은 상성이 가장 좋은 캐릭터와 나오게 되므로 제대로 된 엔딩을 보고 싶다면 마음에 드는 동료 캐릭터를 정해서 데리고 다니는 것이 좋을 것이다.

모험자들의 거점, '칼스 바스티드'

마을의 전경

칼스 바스티드 마을은 모험의 모든 준비를 할 수 있는 기본이 되는 곳이므로 모든 건물의 기능을 확실하게 숙지할 필요가 있다. 기본적으로 주인공의 방에서 잠을 자는 것과 특정 이벤트를 제외하고는 마을을 돌아다닌다고 시간이 지나지는 않는다. 이 화면에서 □버튼을 누르면 전용 메뉴 화면을 부를 수 있다.

시간을 때운다(時間を進めます)
1시간, 2시간, 4시간, 8시간, 16시간, 하루를 보낼 수가 있다. 무기를 매각할 수 있는 주점의 경우에는 오전 시간에는 영업을 하지 않으므로 던전에서 시간을 때우기 귀찮은 사람들에게는 좋은 메뉴이다.

동료와 헤어진다(仲間と別れます)
현재 함께 다니는 동료를 숙소로 돌려보낸다. 단 상성이 최고이거나 이벤트상 미션을 부탁받았을 경우에는 헤어질 수 없는 동료도 간혹 존재한다.

신인 모험자들의 숙소 (新米冒険者の宿舎)

위치

13인의 동료들과 주인공의 숙소가 있는 곳으로 동료의 영입, 현재 상태의 세이브, HP & MP(동료) 회복을 할 수 있다. 세이브는 주인공 방에 있는 책상 위에 놓인 일기를 조사하면 되며 침대에서 잠을 자면 6시간이 흘러간다.

세이브는 책상, 회복은 침대

사디아의 집(サディーヤの家)

위치

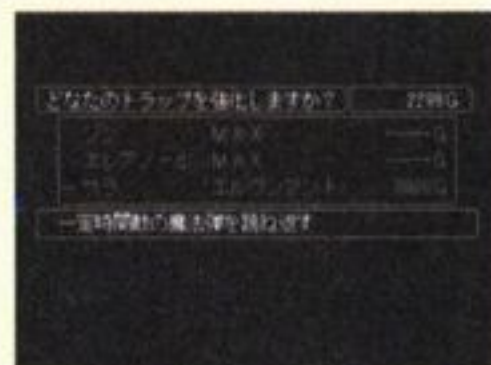
사디아가 있는 옆방에는 불사자(죽지 않는 자)들이 살고 있다

각종 회복약을 파는 사디아가 사는 집이다. 사디아 옆방의 불사자들은 나중에 스토리가 진행되기 전까지는 아무런 도움이 되지 않으므로 꼭 올 필요는 없다.

약을 산다(薬を買う)
사디아에게 약을 살 수 있다.

이야기를 듣는다(話を聞く)
마을의 이야기, 앞으로의 이야기, 사디아 자신에 관한 이야기를 들을 수 있다. 게임이 진행되면서 내용이 바뀌는 것이 있으므로 관심 있는 사람들은 들어보자.

쿰란의 집(クムランの家)

위치

돈이 많이 들기 때문에 주력 캐릭터 이외의 트랩은 돈을 들이지 말자

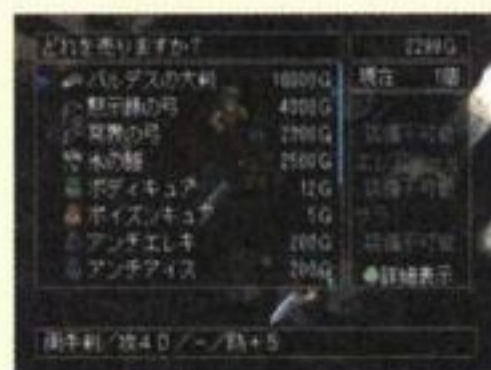
마을에서 모두에게 '선생'이라 불리우는 박식가 쿰란이 살고 있는 집이다. 주인공들의 트랩을 개발해주는 역할을 한다.

트랩 캡슐 · 마법 도구 개발(トラップカプセル · 魔法操具の開發)
새로운 트랩(마법)을 만들어 낸다. 새로운 것을 만들수록 점차 가격이 올라간다.

이야기를 듣는다(話を聞く)
앞의 것과 동일하다.

주점(酒場)

위치

오전 11:00가 넘어야 제 기능을 발휘하는 곳으로 그 전에는 와 봤자 스산한 바람만이 가득할 뿐이다. 술을 마시는 사람들에게 여러가지 이야기를 들을 수 있고(그다지 영양가는 없다) 각종 물품을 사고 팔 수가 있다. 필요없는 아이템을 돈으로 바꿀 수 있는 유일한 곳이기도 하다.

말이 주점이지 주 기능은 상점이다

산다(買う)
식료품, 전투 보조약, 무기와 방어구, 액세서리를 팔고 있다.

판다(賣う)
자신이 가지고 있는 것을 판다. 가격은 1/4(뭐야!).

이야기를 듣는다(話を聞く)
앞의 것들과 동일.

유적 입구(遺跡の入り口)

위치

이 화면에서 X버튼을 누르면 세이브를 할 수 있다

지하 유적으로 들어가는 입구. 이곳으로 들어가면 나오는 지도 화면에서 자신이 갈 곳을 정하면 된다.

PlayStation

아스로이트인들의 숙소
(アスロイト人の宿舍)

위치

영양가는 그다지 없다

아스로이트 출신의 선배 모험자들이 널려 있는 곳으로 전체적으로 어둡고 불량스러운 분위기가 팽배해 있다. 게임에 실질적인 영향은 없는 곳이므로 그다지 이야기가 궁금하지 않은 사람들은 무시해도 좋다.

바이레스테인들의 숙소
(バイレステ人の宿舍)

위치

순기능도 역기능도 없지만 기분이 나쁜 곳이다

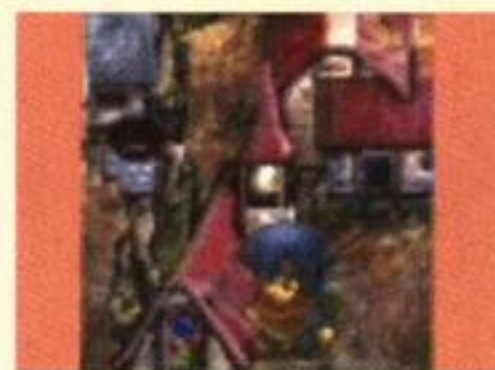
아스로이트인들의 숙소와 거의 같은 역할을 하는 곳. 역시 반드시 올 필요는 절대 없는 곳이다.

교회(教會)

마을의 아이돌 사제 티알라(ティアラ)가 있는 교회. 티알라는 HP(MP는 아님)완전 회복을 해주는 능력이 있으며 시간이 지나지 않는다는 점이 주인공 방의 침대와 다르다. 시간이 없을 때에는 교회를 이용하자. 단 캐릭터에 따라서는 교회에 들어가지 않는 캐릭터도 있다. 또한 가드몬(カドモン)의 경우 플레이어의 게임 진행에 따라 돈을 받고 정보를 가르쳐주는 경우도 있다.

회복(回復)
티알라의 힘으로 HP를 회복한다.

이야기를 듣는다(話を聞く)
앞의 것들과 마찬가지.

위치

아벨 탐험대의 티알라와는 격이 다르다

대장간(鍛台場)

위치

가격은 매우 비싸다. 위력은 강하지만 글쎄…

가이우스(ガイウス)라는 장인이 경영하는 대장간. 초반에는 어떤 물건도 구입할 수 없으며 중반이 넘어야 그의 무기를 만져볼 수가 있다. 위력이 상당히 강력한 무기만을 판매하며 가이우스 시리즈→가이우스改 시리즈→무명 시리즈로 이어진다. 무기 하나를 사면 다음 무기를 만들 때까지 살 수 없으므로 연속으로 구입하려면 시간이 걸린다.

Kals Bastead 奧義秘傳書

직접 공격의 장

캐릭터들의 각자의 무기에 의한 공격이다. 주인공은 처음에 캐릭터를 고를 때에 어떤 무기를 사용할 것인지를 선택할 수가 있다(지팡이와 석판은 선택 불가능). 적을 정면에서 때리느냐 측면에서 때리느냐 후방에서 때리느냐에 따라 데미지가 다르므로 그 점을 잘 이용하는 것이 중요. 적들은 모두 한 대 맞으면 뒤로 물러나는 성질을 지니고 있다. 또한 얼어있는 상대를 때리면 입힐 수 있는 데미지가 훨씬 크고 기름칠이 된 상대를 불 속성 무기로 때리면 적에게 불이 붙는다. 그리고 물을 뒤집어 쓴 상대에게 번개 속성의 공격을 해도 큰 데미지를 줄 수 있다. 이것이 기본 중의 기본. 그러면 각 무기 별 특징을 알아보도록 하자.

한손검

아서, 레이아가 사용하는 무기로서 어느 정도 전면을 넓게 커버하는 능력을 지니고 있다. 연사력은 보통, 위력도 보통이다. 평균적인 타입의 무기로서 웬만한 국면에 모두 대처할 수 있는 능력을 지니고 있다. 사정거리가 긴 적들에게는 괴로운 무기가 될지도…. 공격 범위를 보면 알겠지만 적이 한 칸 정도 비껴있다고 해도 상관없이 데미지를 줄 수가 있다.

양손검

애쉬가 사용하는 무기로 어느 정도 이상을 벗어나 캐릭터 전면의 웬만한 부분에는 모두 공격 판정을 지니고 있다(그림 참조). 위력은 상당히 강력하지만 발동 속도가 모든 무기 중 가장 느리기 때문에 기민한 적들을 상대하기란 쉬운 일이 아니다. 도끼도 양손검의 범주에 포함되므로 착각하지 않도록. 직접 공격 무기 중에는 공격력만으로는 1, 2위를 다툰다. NB 능력은 최강.

세검, 역검

에레아노이 사용하는 무기로 직선으로 곧게 찌른다. 전면 판정이 좁고 연사력이 빠른 특징을 지니고 있다. 하지만 이것은 어디까지나 세검의 특징. 역검을 장비하여 세검 & 역검의 이도류가 되면 한손검 공격+세검의 추가타가 들어가므로 엄청나게 강력한 위력을 발휘한다. 직접 공격 중에서는 최강을 달리는 무기가 아닌가 싶다(두 개를 같이 쓸 때만).

단검

제시카가 사용하는 무기로 판정과 위력 모두 만족할 만한 수준은 아니나 연사

력이 모든 무기 중 가장 빠른 장점을 지니고 있어 ×버튼과의 조합으로 360도 커버도 가능하다. 또한 후반에 등장하는 강력한 무기를 사용하면 공격력이 그렇게 낮은 것도 아니어서 사용하기에 따라 강력한 무기가 될 수도 있다. 조작에 익숙해지면 사용하기를 추천. NB 능력은 가장 낮다.

창

샤룬이 사용하는 무기로 좁고 긴 판정을 지니고 있다. 연사력은 의외로 빠른 편에 속하며 활을 제외하고는 가장 긴 리치를 지닌 무기다. 양 옆칸은 공격 범위에 포함되지 않는 만큼 급박한 상황에서는 불리한 무기이다(특히 최종 보스전 등). 레벨이 낮을 때에 강한 적을 상대하기에 좋은 무기라 할 수 있다. NB 능력이 높은 무기이다.

활

파스카가 사용하는 무기. 일직선의 판정을 지니고 있지만 거리가 무한대인 것이 최고의 강점. 보스전에서 이것만 있으면 노 데미지로 클리어 가능한 보스도 수두룩하다. 적들이 많을 때에는 무조건 사용을 금기시해야 하는 무기. 상황에 따라 최강, 최약이 될 수 있는 무기. 의외로 주인공이 사용하면 좋다(?).

지팡이, 석장

주인공은 사용할 수 없는 무기. 사라, 루카, 이브, 올페우스가 사용하는 무기(사라 & 루카가 석장, 이브 & 올페우스가 지팡이. 직접 공격 상에서는 큰 차이가 없다). 바로 앞의 적 밖에 때릴 수 없으며 석장에 비해 지팡이는 강력한 위력도 지니고 있어 요긴할 때는 쓸만할 지도 모르나 스테이터스에 -요소가 걸리는 것이 있어 사용의 자제가 요구된다.

석판

역시 주인공은 사용할 수 없는 무기. 노엘, 디아스가 사용할 수 있다. 석판 역시 지팡이와 마찬가지로 직접 공격에 있어서는 최약을 자랑하는 무기. 봉인 여부는 말하지 않아도 알 수 있을 듯하다. 부가 능력이 많은 것을 최우선으로 장착하도록 하자.

트랩 기동의 장

기동 트랩

자신이 직접 기동하는 타입의 트랩. 가장 큰 장점이라면 자신이 원하는 타이밍에 트랩을 기동시킬 수 있다는 것이다. 더욱이 레벨 3 정도의 판정이 큰 트랩을 복수로 뿌려놓고 일제히 트랩을 가동할 때에는 거의 반 층의 몬스터를 일거에 쓸어버릴 수 있는 무시무시함도 지니고 있다. 하지만 그 타이밍을 잡기가 어렵다는 것, 또한 빠른 판단을 요구하는 급박한 상황에서는 트랩과 캐릭터, 양쪽에 정신이 쏠려 정확한 판단을 할 수 없다는 것이 단점이다. 기동 트랩의 경우에는 가능한 범위가 넓은 고레벨의 트랩을 사용하는 쪽이 유리하다. 에레아놀의 아이스, 주인공의 바큠이 대표적.

자동 트랩

자신이 움직이지 않아도 알아서 가동되는 트랩. 접촉만해도 올라가는 답(踏)타입의 트랩과 트랩의 중심에 충격을 가하면 가동되는 폭(爆)타입의 트랩이 있으며 자신이 조정할 수 없기 때문에 뭔가 답답한 점도 있지만 좁은 장소에서 잔뜩 벌려놓고 적들을 유인해온 후 싸움을 걸면 알아서 트랩을 가동시키면서 자멸하는 적들의 모습도 볼 수 있는 장점이 있다. 기동 트랩과는 달리 범위가 작은 편이 휩쓸릴 확률이 적어서 유리하다. 트랩 뒤에 봄(ボム)이 들어가는 트랩들이 대부분이다.

중간 타입 트랩

자신이 기동해도 가동되며 트랩에 힘을 가하여 움직이면 움직임이 멈춘 시점에 가동되는 두 가지 타입의 속성을 동시에 가진 트랩. 양쪽의 특성을 모두 가지고 있지만 움직인 후에 가동된다는 특성이 있기 때문에 활이나 창을 가진 동료가 없으면 사용이 생각처럼 쉽지는 않다. 기동 트랩과 완전히 같게 사용하다가 유사시에 폭(爆)의 특성을 살리는 것이 좋다. 노파심에서 밝혀두면 트랩의 레벨이 높다고 위력까지 같이 높아지는 것은 아니니 적당히 조절하고 싶다면 개발을 중지해도 좋다. 트랩 뒤에 록(ロック)이 들어가는 트랩들은 전부라고 보아도 좋다.

마법 사용의 장

공격 마법

공격 마법은 대부분(전체라고 해도 좋다)이 활과 같은 공격 범위를 지니고 있으며 무속성 마법이 없는 것이 특징이다. 마법의 레벨이 올라감에 따라 범위가 더 넓어지며 마법에 따라서 관통형, 폭발형의 마법이 존재하는 것도 있다. 레벨이 낮을 때는 전혀라고 해도 좋을 정도로 쓸모가 없지만 레벨이 높아지면 강한 위력을 발휘한다. 단 MP 소모가 크므로 남발은 금물. 마법의 개발에 드는 비용, 그리고 깎여나가는 MP를 회복할 회복제 비용까지 감당할 경제적인 여유가 된다면 마법사들을 적극적으로 사용하는 것도 바람직하다.

회복 마법

회복 마법의 경우 기본적으로 자동 발동된다. 하지만 상태 이상의 경우 상태 이상이 걸린 직후에 곧 회복되는 것이 아니라 약간 시간이 지난 후에 회복되므로 너무 자동회복에 맡겨두면 경제적인 플레이가 되지 않는다. 또한 HP회복은 입은 데미지로 인하여 즉사하였을 경우에는 발동되지 않는 것도 문제이다. 약간 귀찮더라도 수동 회복을 하는 버릇을 들이도록 하자.

보조 마법

마법탄 반사, 속성 내성 상승 정도 밖에 존재하지 않는 적은 수의 보조 마법. 게다가 이들은 수동으로 사용+적은 지속 시간 덕분에 그다지 사용이 빈번하리라고는 생각되지 않는다. 더욱이 이들을 얻는 데에 드는 비용도 만만치가 않다. 굳이 사용하고 싶은 사람이라면 말리지는 않겠지만 적극적인 사용도 권하고 싶지 않다. 사용이 애매한 마법으로 무언가 개선이 필요했으면 하는 생각까지 드는 마법이다.

던전 구조물의 장

붙박이 형

던전 벽이나 바닥에 자리잡고 움직이지 않는 구조물로서 플레이어가 충격을 가하거나 조사를 하면 발동이 되는 타입이다. 주로 공격이나 상태이상에 관여하며 상자 등의 구조물에는 아이템이 들어있는 경우가 대부분이고 미션의 진행을 위해 반드시 조사해야하는 구조물도 있다. 역기능이 있는 구조물은 거의 등장하지 않는다.

이동형

주로 던전에서 스토리를 풀어나가기 위한 퍼즐에 이용되는 것이 태반이다. 아무런 기능도 하지 않는 장애물도 있는데 이러한 것들은 적절한 배치를 통하여 전투에 유리하게 써먹을 수도 있다.

PlayStation

2인의 주인공 그리고 13인의 동료

주인공-웰트&피리아(ヴェルト&フィリア)

이 게임의 주인공. 이름과 출신, 게임의 목적을 처음에 자신이 스스로 결정하게 되며 중간에 고르는 선택지에 따라서 어떤 성격인지를 결정할 수도 있다(성격에 관해서는 대사에서 밖에 알 수 없다).

주인공 결정 순서

성별

주인공의 성별. 성별에 따라 주인공 그래픽이 변한다(당연한가?).

이름

위에 게재한 이름은 디폴트 네임(초기 설정에 자동으로 정해진 이름)이다. 이 게임은 텍스트에 음성 지원이 되지 않기 때문에 마음놓고 마음대로 짓자.

국가

그다지 중요하지는 않지만 어떤 국가를 선택했느냐에 따라 동료들의 대사와 마을에서 만나는 사람들과의 회화 내용이 미묘하게 변한다.

신분

주인공의 신분으로서 이 역시 회화의 내용을 변하게 한다. 또한 신분에 따라 사용할 수 있는 무기도 다르다. 다음은 신분에 따른 무기 일람이다.

신분	사용 가능 무기
상급귀족(上級貴族)	세검
기사(騎士)	한손검
성직자(聖職者)	창
상인(商人)	단검
사냥꾼(猟師)	활
농민(農民)	양손검

칼스 바스티드에 온 목적

이 역시 대화에 영향을 끼치며 각 캐릭터의 초기 상성에 가장 많은 영향을 끼치는 요인이기도 하다. 물론 게임을 하면서 상성을 올리는 법도 있지만 초기에 상성이 좋으면 게임은 그만큼 편해질 것. 신중하게 고르자.

돈을 벌기 위해(金を稼ぐため)
영원한 생명을 얻기 위해(永遠の命を得るため)
무사 수행을 위해(武者修行のため)
유적 연구를 위해(遺跡の研究のため)

스테이터스 특성과 사용 트랩

어느 직업을 선택하느냐에 따라 다르다. 같은 무기를 쓰는 동료 캐릭터들의 성향을 따라가므로 크게 튀는 점은 없다. 속성 약점이나 반감 등은 지니고 있지 않다.

트랩	효과
플립 패널(フリップパネル) 1	패널에 걸린 상대를 강제 이동
바큠 (バキューム) 1	전방의 적을 빨아들인다
플립 패널 2	패널에 걸린 상대를 강제 이동
바큠 2	전방의 적을 빨아들인다
플립 패널 2	패널에 걸린 상대를 강제이동
바큠 3	전방의 적을 빨아들인다

사용 팁

일단 이동시에 가장 중요하게 쓰이는 플립 패널을 사용하기 때문에 실수로 주인공이 죽어버리면 클리어할 수 없는 던전들이 많다. 주인공이 죽을 것 같다 싶으면 캐릭터를 바꾸거나 일단 던전을 나가도록. 그 외의 특성은 무기에 따라 결정된다. 어떤 지위를 골라도 HP가 높으므로 요긴할 때에 버티기 용으로도 쓸만하다.

선택에 대한 상성 변화(기본치는 0)

결정 항목\캐릭터	사라	루카	노엘	디아스	이브	올페우스	제시카	사론	파스카	에레아놀	레이아	아서	애쉬
성별 남	+100	+100	+90	+100	+105	+100	+100	+95	+100	+100	+90	+100	+100
성별 여	+100	+95	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+100	+105	+105	+100	+100
출신 아스로이트	+10	-	+5	-	-	-	-	+5	+5	-	+5	+2	+10
출신 바이레스테	-	+5	-	-	+5	-10	+10	-5	-5	-	-	-5	-
출신 비아스토크	+3	-	-5	-	-	-	-	-	-	-	-	+7	+3
출신 루미니아	-	-	-	-	+10	-	+4	-	-	-	-	-	-
출신 그라스달	-	-	-5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+3
출신 세피타	-	-	-	-	+5	-	+7	-	-	-	-	-	+3
출신 팔코르츠	-	-	-	-	-	-	-	-5	-	-	-	-	-
출신 라코스	+3	-	-	-	-	-	+4	-	-	+10	-	-	-
출신 트라도아	-	-	-5	-	-	-	-	-	+5	-	-	-	+3
출신 피사노	-	-	-	-	-	-	+7	-5	-5	-	-	-5	-
출신 이레니아	-	-	-5	-	-	+15	-	-	-	-	-	-3	+3
출신 레노스	-	-	-5	-20	-	-5	-5	+5	-	-	-	+7	+5
신분 상급귀족	-	-	-	-	-	-10	-25	-15	-20	-25	-25	+8	-25
신분 기사	-	-	+5	-	-	-10	-20	-15	-15	-15	-20	+13	-20
신분 성직자	-	+10	-5	-15	-15	+10	-10	-	-	-	-10	+8	+10
신분 상인	-	-15	-5	-	+5	+10	-	-	-10	-	-	-5	-5
신분 사냥꾼	-	-	-	-	-	-	-	-	+15	+5	-	-	+5
신분 농민	+5	-	-	-	-	-	-	-	+10	+10	-10	-	+10
목적 돈을 벌기 위해(귀족, 기사)	+5	-5	-5	-	+5	-	-	+10	+10	+10	-	-5	+5
목적 돈을 벌기 위해(성직자)	+5	-5	-5	-	+5	-	-10	-15	+5	-	-	-33	-
목적 돈을 벌기 위해(그 외)	+5	-5	-5	-	+5	-	+15	+5	+3	+5	-	-	+5
목적 영원한 생명을 얻기 위해	-	-	-5	-	-	-5	-	-	-	-	-	-	-
목적 수행을 위해(귀족, 기사)	-	+10	-	-	-5	-	-	+30	-	+15	-	+5	-
목적 무자 수행을 위해(성직자)	-	+10	-	-	-5	-	-	+15	-	-	-	+3	-
목적 무자 수행을 위해(그 외)	-	+10	-	-	-5	-	-5	+20	-	-	-	+2	-
목적 유적 연구를 위해(귀족, 기사)	-	+10	+15	+10	-10	-	-	+20	-	+15	-	+2	-
목적 유적 연구를 위해(성직자)	-	+10	+15	+10	-10	-	-	+5	-	-	-	+1	-
목적 유적 연구를 위해(상인)	-	+10	+15	+10	-5	-	-	+5	-	-	+5	-	-
목적 유적 연구를 위해(그 외)	-	+10	+15	+10	-10	-	-	+10	-	-	+5	-	-

사라(サラ)

밝은 성격의 상냥한 17세 소녀. 그 성격은 그녀의 어머니를 쏙 빼닮은 것으로 사라의 어머니는 갈 곳 없는 아이들을 모아 고아원을 열고 있다. 하지만 원래 부유하지 못했던 그녀의 집안이었던 지라 돈이 점점 바닥을 보여가고 생활도 어려워지자 사라는 어머니를 돕기 위해 칼스 바스티드로 가기로 결심한다.

인물 소개
성별: 여성
출신국: 아스로이트 왕국
신분: 농민
칼스 바스티드에 온 목적: 어머니가 경영하는 고아원의 운영비를 벌기 위해
사용무기: 석장(錫杖)

마법	효과
힐 스타(ヒールスター)	HP를 약간 회복
포이즌 크리스(ポイズンクリス)	독을 중화
로얄 가드(ロイヤルガード)	모든 상태 이상을 회복
힐 링(ヒールリング)	HP를 많이 회복
엘빈 망토(エルヴンマント)	마법탄을 튕겨냄
콜드 서릿(コルドサーリット)	냉기 속성에 내성을 높임
플레어 서릿(フレアサーリット)	열 속성의 내성을 높임
힐 오브(ヒールオーブ)	HP를 완전 회복

스테이터스 특성과 사용 마법
정신 하나만 빼고는 모두 낮다. 이렇다할 무기를 사용할 수가 없어서 육체 싸움은 기대하지 못한다. 속성 약점이나 반감 등의 특징은 없다.

사용 팁
실제로 고르지 않고 그냥 '데리고 다닌다'는 기분으로 진행하면 OK. 어차피 회복 마법은 자동으로 사용해주므로 자금 여유가 되어 MP 회복제를 많이 가지고 다닐 수 있다면 거의 고르지 않아도 무방하다. 행여 직접 공격 따위를 시도하려고 해도 너무 낮은 기용도 탓에 대개의 공격이 빗나가 버린다. 부질없는 짓이므로 자제할 것. 힐링의 MP 소비량은 굉장하므로 MP에 신경을 쓰도록 하자(포션을 사는 것보다 MP회복제를 많이 사는 것도 좋다).

루카(ルカ)

바이레스테 공화국 북부에 있는 작은 수도원에서 자라난 수도사. 나이는 17세로 성격은 부드러우나 유약한 성격의 소년이다. 부패의 극을 달리는 아노이아 교회에 있어서는 놀랄 만큼 순진한 성격의 소유자. 그러나 수도원 밖의 생활은 거의 모르기 때문에 말 실수가 잦고 약간 미덥지 못한 경향이 있다.

인물 소개
성별: 남성
출신국: 바이레스테 공화국
신분: 성직자
칼스 바스티드에 온 목적: 선배의 거짓말을 정말로 알고 사제가 되기 위하여
사용무기: 석장(錫杖)

마법	효과
힐 스타(ヒールスター)	HP를 약간 회복
포이즌 크리스(ポイズンクリス)	독을 중화
로얄 가드(ロイヤルガード)	모든 상태 이상을 회복
힐 링(ヒールリング)	HP를 많이 회복
엘빈 망토(エルヴンマント)	마법탄을 튕겨냄
콜드 서릿(コルドサーリット)	냉기 속성에 내성을 높임
라이트 서릿(ライトサーリット)	번개 속성의 내성을 높임
힐 오브(ヒールオーブ)	HP를 완전 회복

스테이터스 특성과 사용 마법
거의 사라와 같은 특성을 지니고 있다. 속성에 대하여 약점이나 반감 등의 특별한 사항도 없다.

사용 팁
사라와 다른 점은 플레어 서릿 대신에 라이트닝 서릿을 지니고 있다는 것 뿐. 사라와 같은 방법으로 쓰면 된다. 어차피 이 게임에서는 약 종류와 음식 종류가 없으면 회복 수단이 아무것도 없으므로 사라가 되었든 루카가 되었든 한 사람은 거의 반드시 끌고 다녀야 하므로 취향에 맞게 선택할 것. 단 루카는 게임의 진행에 따라 완전히 죽을 수도 있다.

노엘(ノエル)

아스로이트 왕국 하급귀족 집안의 딸로 나이는 17세. 어릴때부터 머리가 좋아 10살 때에 이미 수도 가스닛츠의 유서 깊은 대학에 입학했으며 그 대학 도서관에서 쿰란을 처음 만난다. 쿰란의 풍부하고 해박한 지식에 감명을 받은 그녀는 쿰란을 스승으로 모시겠다는 일념 하나로 부모에게 말도 없이 집을 뛰쳐나와 칼스 바스티드로 향한다. 자존심이 강하고 또래 나이의 다른 사람들을 무시하는 경향이 있다.

인물 소개
성별: 여성
출신국: 아스로이트 왕국
신분: 기사(하급관리)
칼스 바스티드에 온 목적: 단 한 번 만났던 쿰란을 존경하여 그를 스승으로 모시기 위하여
사용무기: 석판(石版)

마법	효과
플레어 랜스(フレアランス)	열 속성 직선 공격
콜드 랜스(コルドランス)	냉기 속성 직선 공격
플레어 메이스(フレアメイス)	열 속성 폭발 공격
엘빈 망토(エルヴンマント)	마법탄을 튕겨냄
플레어 스파이크(フレアスパイク)	열 속성 직선 공격
콜드 스파이크(コルドスパイク)	냉기 속성 직선 공격
플레어 햄머(フレアハンマー)	열 속성 폭발 공격
플레어 소드(フレアソード)	열 속성 최강 공격

스테이터스 특성과 사용 마법
역시 정신력을 제외한 모든 능력이 골고루 낮다. 거의 모든 마법사 계열의 숙명이 아닐지…. 낮은 능력치 중에서는 그나마 기용이 높은 편이다. 속성 반감이나 약점 등은 역시 지니고 있지 않다.

사용 팁
노엘은 주로 열 속성에 특화되어 있는 타입의 마법사이다. 따라서 냉기 속성의 적이 많이 나오는 시점인 발데스 사후 직후에는 마법사 중에서는 톱을 달리는 사용도를 가진다. 전격속성 공격이 하나도 없으므로 트랩에서 전격 속성이 있는 캐릭터와 같이 사용하면 좋다. 역시 물리 공격은 기대하기 어렵다.

디아스(ディアス)

과묵한 성격의 18세 청년. 이름에서 리가레아 해안국 출신인 것을 추측은 할 수 있으나 정말로 어디 출신이며 무엇을 목적으로 이 마을로 왔는지는 아무도 모른다. 필요 이상으로 타인과의 접촉을 피하며 유적에 들어가지 않는 날은 방에 틀어박혀 하루 종일 책을 읽으며 지내고 있다. 지식은 풍부한 것 같지만 아무에게도 말을 하지 않을뿐더러 어느 정도의 실력이 있는지도 알기 어렵다.

인물 소개
성별: 남성
출신국: 바이레스테 공화국
신분: 불명
칼스 바스티드에 온 목적: 불명
사용무기: 석판(石版)

마법	효과
콜드 랜스(コルドランス)	냉기 속성 직선 공격
플레어 랜스(フレアランス)	열 속성 직선 공격
콜드 메이스(コルドメイス)	냉기 속성 폭발 공격
엘빈 망토(エルヴンマント)	마법탄을 튕겨냄
콜드 스파이크(コルドスパイク)	냉기 속성 직선 공격
플레어 스파이크(フレアスパイク)	열 속성 직선 공격
콜드 햄머(コルドハンマー)	냉기 속성 폭발 공격
콜드 소드(コルドソード)	냉기 속성 최강 공격

스테이터스 특성과 사용 마법
노엘과 같은 특성을 지니고 있으며 HP, MP 최대치가 노엘보다 약간 높다. 속성에서도 특별한 점은 눈에 띄이지 않는다.

사용 팁
노엘의 냉기 버전. 배우는 순서는 약간 다르지만 스파이크 시리즈까지는 노엘과 완전히 같다. 냉기 계열 마법은 직접 공격이 강한 캐릭터와 조합하면 강력한 위력을 얻을 수 있으므로 전체적인 쓰임새로 따지면 디아스 쪽이 노엘보다는 약간 나은 편. 노엘과는 달리 초반부터 강한 위력을 보인다. 선택해도, 대사를 비협조적으로 파티에 넣을 수 있는 몇 안되는 인물이기도 하다.

이브(イヴ)

일행 중에 유일한 루미니아 공국 출신. 생긴 것보다는 소탈한 성격이지만 적극적으로 집단 활동을 하려 하지 않고 언제나 자기 페이스로 행동한다. 사실은 창부의 딸로서 아버지가 어떤 사람인지도 모르지만 특별히 그걸 부끄러워하지도, 신경쓰지도 않는다. 매력이 있느냐 없느냐로 다른 사람을 판단한다.

인물 소개
성별: 여성
출신국: 루미니아 공국
신분: 불명
칼스 바스티드에 온 목적: 그냥 흥미가 있어서
사용무기: 지팡이(杖)

마법	효과
라이트 랜스(ライトランス)	전격 속성 직선 공격
라이드 슬링(ライトスリング)	전격 속성 관통 공격
콜드 슬링(コルドスリング)	냉기 속성 관통 공격
플레어 슬링(フレアスリング)	열 속성 관통 공격
라이트 메이스(ライトメイス)	전격 속성 폭발 공격
라이트 스파이크(ライトスパイク)	전격 속성 직선 공격
라이트 햄머(ライトハンマー)	전격 속성 폭발 공격
라이트 소드(ライトソード)	전격 속성 최강 공격

스테이터스 특성과 사용 마법
앞에서 소개한 4인의 마법사에 비해 MP 최대치가 30% 가까이 높은 것이 특징이다. 정신과 기용이 높으며 다른 마법사에 비교하면 정신이 1/2, 기용이 2배 정도. 속성 특징은 없다.

사용 팁
다른 속성의 레벨 2 마법도 사용할 수 없는, 거의 전격 마법에 치중한 타입의 이브. 따라서 특정한 미션에서는 거의 제대로 힘을 발휘할 수 없는 경우도 있다. MP가 많기 때문에 오래 싸울 수 있는 점은 좋지만 어느 국면이라도 힘을 발휘할 수 있는 타입의 캐릭터는 절대로 아니다. 성능보다는 취향에 따라 사용하는 캐릭터. 강한 지팡이를 달아주면 직접 공격도 어느 정도는 가능하다는 점이 위안.

올페우스(オルフェウス)

여자를 매우 밝히는 18세 청년. 류트 연주와 여자 꼬시기가 취미이다. 귀족 자제(당연히 여자)들에게 수도 없이 손을 뻗쳐, 부모들의 분노를 산 나머지 도망치기 위해 이 마을에 왔다고 본인은 밝히지만 정말로 그런지는 불명. 하지만 실제로 재물에 관심을 보이지도 않을뿐더러 자기 단련 따위도 생각하고 있지 않다. 왜 칼스 바스티드에 왔는지는 아무도 모른다.

인물 소개
성별: 남성
출신국: 바이레스테 공화국
신분: (자칭)상급귀족
칼스 바스티드에 온 목적: 불명
사용무기: 지팡이(杖)

마법	효과
라이트 슬링(ライトスリング)	전격 속성 관통 공격
콜드 슬링(コルドスリング)	냉기 속성 관통 공격
힐 스타(ヒールスター)	HP를 약간 회복
엘빈 망토(エルヴンマント)	마법탄을 튕겨냄
플레어 슬링(フレアスリング)	열 속성 관통 공격
라이트 재베린(ライトジャベリン)	전격 속성 관통 공격
콜드 재베린(コルドジャベリン)	냉기 속성 관통 공격
플레어 재베린(フレアジャベリン)	열 속성 관통 공격

스테이터스 특성과 사용 마법
이브와 거의 비슷한 스테이터스 구성을 지니고 있다. 냉기 속성 공격에 약하며 열 속성 공격은 반감시키는 특성을 지니고 있다.

사용 팁
올페우스는 매우 특이한 타입의 마법사 캐릭터이다. 왜냐하면 이 녀석은 공격 속성도 3가지에 마법 반사와 회복 마법까지 갖춘 만능형 캐릭터이기 때문이다. 정작 강력한 마법이 없는 것이 단점이지만 올페우스 하나만 데리고 다니면 속성 공격에서 회복까지 모든 면에서 두려울 것이 없는 것은 사실. 원래 정신력이 그리 높지 않은 편이라 공격력 자체는 강하지 않으므로 보스전에서는 사용하지 않도록 하자. 역시 지팡이를 강한 것을 달아주면 직접 공격도 어느 정도 할 수 있지만, 냉기 속성 적들이 나타나는 곳에서는 사용을 자제하자.

제시카(ジェシカ)

인물 소개
성별: 여성
출신국: 바이레스테 공화국
신분: 불명
칼스 바스티드에 온 목적: 보물을 얻기 위해
사용무기: 단검(短劍)

리가레아 해안 도시를 전전하는 도적 소녀. 나이는 16세. 독립심이 강하고 구속받는 것을 싫어하지만 집단 활동에의 적응력도 좋은 편. 호기심이 강하고 그만한 행동력도 갖추고 있다. 바이레스테 빈민가에서 부모의 얼굴도 모르고 자란 고아이며 그녀가 노리는 재물은 평판이 나쁜 귀족이나 상인들 것 뿐이다. 훔친 재물은 돈 없는 고아들과 가난한 사람 주머니에 살짝 넣어주는, 마을의 작은 의적이었던 듯 하다.

트랩	효과
워터(ウォーター) 1	주위에 있는 대상을 물에 젖게 만든다
플레임 록(フレイムロック) 1	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 불을 붙인다
워터 2	주위에 있는 대상을 물에 젖게 만든다
플레임 록 2	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 불을 붙인다
워터 3	주위에 있는 대상을 물에 젖게 만든다
플레임 록 3	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 불을 붙인다

스테이터스 특성과 사용 트랩
기용을 제외한 모든 능력치가 마법사들 수준으로 낮다. HP도 낮은 편에 속한다. 약점은 없지만 열, 냉기, 전격의 3속성에 대하여 반감 능력을 지니고 있다.

사용 팁
제시카는 물과 불이라는 상반된 속성 공격을 지니고 있다. 둘 다 직접 피해를 입힐 수 있는 수단이 아니므로 기름을 뿌릴 수 있는 샤룬이나 애쉬, 전격 공격을 할 수 있는 레이아 등과 함께 사용해야 좋은 효과를 볼 수 있다. 캐릭터 자체는 직접 공격에 쓰기는 상당히 애매하므로 웬만큼 좋은 무기가 없는 한 사용을 자제하자. 워터의 경우 플레이어가 불이 붙었을 때에 꺼주는 능력이 있어서 약을 절약할 수 있는 순기능이 있다. 전체적으로 그다지 좋은 캐릭터라고 하기는 힘들다.

샤룬(シャルン)

인물 소개
성별: 여성
출신국: 아스로이트 왕국
신분: 특별시민(아버지가 도장을 경영)
칼스 바스티드에 온 목적: 1년 전 소식이 끊긴 오빠를 찾기 위하여
사용무기: 창(槍)

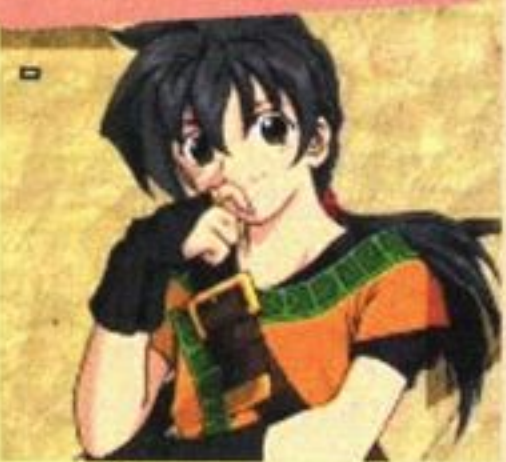
밝고 정의감이 강한 드센 기운의 17세 소녀. 어릴 때부터 남자아이들과 싸움을 벌이고 상처 투성이로 집에 들어오는 일이 다반사였던 활발한 소녀였다. 하지만 10년의 나이차가 나는 오빠 크라우스에게는 여러모로 응석을 부렸고 오빠가 하는 말은 어떻게는 지켜나갔다. 하지만 크라우스가 1년 전에 소식이 끊기자 오빠를 찾기 위해 오빠가 갔다고 하는 아스라 파엘로 떠난다.

트랩	효과
아이스 봄(アイスボム) 1	충격을 받으면 주위 대상을 얼린다
오일 블록(オイルブロック) 1	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 기름을 뿌린다
아이스 봄 2	충격을 받으면 주위 대상을 얼린다
오일 블록 2	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 기름을 뿌린다
아이스 봄 3	충격을 받으면 주위 대상을 얼린다
오일 블록 3	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 기름을 뿌린다

스테이터스 특성과 사용 트랩
가장 높은 능력은 기용, 그 뒤로 공격과 방어가 따른다. 방어력은 그렇게 높은 수준은 아님. 속성에서 특별한 점은 없다.

사용 팁
일단 리치가 긴 창을 이용한 중거리 전투를 펼치는 샤룬에게 있어 아이스 봄은 매우 효과적인 무기가 될 수 있다. 왜냐하면 창의 최고 리치는 전방 4칸이기 때문에 아이스 봄을 설치해 놓고 멀리서 창으로 찌르면 샤룬은 냉동권 바깥에서 공격할 수 있기 때문이다. 오일 블록을 효과적으로 이용하기 위해서는 열 계열의 무기 또는 트랩, 마법을 사용하는 동료가 필요하므로 노엘이나 파스카와 팀을 짜면 효과적이다. 얼어있는 상대를 가격하면 매우 높은 데미지를 줄 수 있으므로 직접 공격력이 그렇게 강한 편은 아닌 샤룬에게 있어서 아이스 봄은 이래저래 주력 트랩이 되어 줄 것이다.

파스카(パスカ)

인물 소개
성별: 남성
출신국: 아스로이트 왕국
신분: 사냥꾼
칼스 바스티드에 온 목적: 빈곤한 고향을 구하기 위해 떼돈을 벌려고
사용무기: 활(弓)

17세로 아스로이트 남부 삼림지대에서 온 헌터이다. 넉넉한 성격에 기분파이지만 직선적인 면도 보이는 마음 착한 열혈 청년. 어릴 적부터 어른들이 혀를 내두를 정도로 연마하고 있던 활 솜씨는 헌터였던 아버지의 영향으로 자신도 아버지같은 헌터가 되고자 단련에 정진하고 있었다. 그러나 자신의 고향이 나날로 궁핍해져가자 더 이상 참지 못하고 돈을 벌기 위해 아스라 파엘로 갈 것을 결심한다.

트랩	효과
플레임(フレイム) 1	주위에 있는 대상에 불을 붙인다
워터 록(ウォーターロック) 1	기동 또는 움직인 후에 주위 대상을 물에 젖게 만든다
플레임 2	주위에 있는 대상에 불을 붙인다
워터 록 2	기동 또는 움직인 후에 주위 대상을 물에 젖게 만든다
플레임 3	주위에 있는 대상에 불을 붙인다
워터 록 3	기동 또는 움직인 후에 주위 대상을 물에 젖게 만든다

스테이터스 특성과 사용 트랩
평균 수준의 HP와 공격력을 지니고 있다. 샤룬과 비슷한 능력을 지니고 있지만 기용이 더 높고 방어력이 더 낮다. 속성 특징은 없다.

사용 팁
궁사. 활은 사정거리 무제한이기 때문에 어찌 보면 레벨 1 마법과도 같은 능력을 지닌다. 트랩으로 지니고 있는 워터 록의 경우에는 사실 거의 쓸모가 없다고 해도 과언이 아니다. 근거리 공격에 약한 파스카에게 공격력마저 없는 워터 록(플레임은 불을 붙이면 지속적으로 데미지를 준다)은 그 존재 가치가 미미. 트랩을 위해서 사용한다기 보다는 활 때문에 쓴다고 보는 편이 낫다. 활은 바닥을 한 번 건너서 상대해야하는 적들에게 데미지를 줄 때나 공중에 떠 있는 블록을 이동시킬 때 등, 쓰임새가 상당히 많기 때문에 주인공이 활을 사용하지 않는다면 언젠가는 한 번 반드시 필요한 동료이기도 하다.

PlayStation

에레아놀(エレアノール)

그녀의 집안은 라코스 왕국 미발 지방을 통치하는, 왕국에서도 이름난 명문 귀족 집안이었다. 나이는 19세, 정의감이 강하고 사려 깊으며 자신의 신념을 굽히지 않는 강한 의지를 지닌 검사이다. 기사단의 일원으로 농민들의 폭동을 진압하면서 상상 이상으로 농민들이 궁핍하다는 것을 알고 역으로 농민들을 돕기 위해 썩어버린 정치를 바꾸어야 한다고 계획하지만 왕도의 정치는 이미 주체할 수 없을 정도로 비뚤어져 있었고 농민의 편에서 섰던 그녀는 아버지를 살해했다는 죄까지 뒤집어쓰고 칼스 바스티드로 도망치는 신세가 된다.

인물 소개
성별: 여성
출신국: 라코스 왕국
신분: 상급귀족
칼스 바스티드에 온 목적: 어떤 사건을 계기로 쫓기는 몸이 되어 도망쳐 옴
사용무기: 세검(細劍), 역검(逆劍)

트랩	효과
아이스(アイス) 1	주위에 있는 대상을 얼린다
아이스 록(アイスロック) 1	기둥 또는 움직인 뒤에 주위 대상을 얼린다
아이스 2	주위에 있는 대상을 얼린다
아이스 록 2	기둥 또는 움직인 뒤에 주위 대상을 얼린다
아이스 3	주위에 있는 대상을 얼린다
아이스 록 3	기둥 또는 움직인 뒤에 주위 대상을 얼린다

스테이터스 특성과 사용 트랩
HP는 보통 수준. 역시 기용도가 높고 정신력이 의외로 괜찮은 편. 공방어력은 보통 수준으로 속성 특성은 지니고 있지 않다.

사용 팁
세검 하나 만을 사용할 때에는 그 뛰어난 연사 속도를 제외하면 별로 쓸만한 캐릭터라고 할 수는 없다. 하지만 역검을 얻으면 무기 2개를 한꺼번에 쓸 수 있기 때문에(즉 이도류) 공격력이 매우 강해진다. 더욱이 하나는 무속성에 하나는 속성 무기를 장비한다던가 하는 등의 장비 패턴으로 여러 국면에 대처할 수 있는 캐릭터로도 키울 수 있다. 트랩이 전부 냉기 계통으로 도배되어 있는 것이 단점이지만 강력한 2회 공격을 앞세운 그녀에게 얼음 트랩은 공격력을 더욱 증폭시켜주는 역할을 한다. 그다지 나쁜 점이 보이지 않는 최고의 동료 캐릭터라고 할 수 있다.

레이아(レイア)

나이 17세로 몰락한 기사 집안의 딸. 심지가 굳은 고집 센 여성. 레이아의 집안은 대대로 기사 가문이었지만 그녀가 10살 때 아버지가 반역죄로 기사직을 박탈당하고 처형당한다. 남겨진 가족의 생활은 비참 그 자체로 그 이후로 줄곧 아버지를 증오하고 있다. 지쳐버린 어머니, 매일매일 울고 있는 동생을 더 이상 보고만 있을 수 없게 된 그녀는 어떻게든 기사의 지위를 되찾아야겠다고 결심하고 아스라 파엘로 향한다.

인물 소개
성별: 여성
출신국: 아스로이트 왕국
신분: 몰락 기사
칼스 바스티드에 온 목적: 기사의 지위를 되찾기 위해 국왕이 원하는 '아자레의 돌'을 찾으러
사용무기: 검(劍)

트랩	효과
선더(サンダー) 1	주위에 있는 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 록(サンダーロック)	기둥 또는 움직인 뒤에 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 2	주위에 있는 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 록 2	기둥 또는 움직인 뒤에 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 3	주위에 있는 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 록 3	기둥 또는 움직인 뒤에 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다

스테이터스 특성과 사용 트랩
비교적 높은 수준의 HP를 지니고 있다. 정신력을 제외한 능력치들은 높은 수준이며 가장 높은 것은 공격과 기용. 속성 특성은 없다.

사용 팁
초기 상성이 좋은 캐릭터가 거의 없어서 동료로 하기가 껄끄럽다는 문제가 있지만 그거야 나중에 올리면 그만. 아서를 쓰기 싫은 사람이 강력한 물리 공격을 사용하는 동료를 쓰고 싶다면 선택할 수밖에 없는 캐릭터. 트랩 자체가 공격력을 지니고 있기 때문에 트랩과의 콤보 공격도 노릴 만한 캐릭터. 전격 속성에 내성을 지니는 방어구를 장비해주면 선더 3을 뿌리고 다니면서 강력한 공격들을 선사해 줄 수 있다.

아서(アーサー)

북쪽 변경에 있는 나라, 비아스토크 왕국에서 온 19세 청년 기사. 밝고 호쾌한, 정의감 넘치는 열혈한이다. 유서깊은 기사 가문 출신으로 사악한 마물을 쓰러뜨리고 영원한 생명을 준다는 아지레의 돌과 보물을 가지고 나라로 돌아가는 '영웅적 행동'이 목표인 매우 단순한 목표를 지니고 있다.

인물 소개
성별: 남성
출신국: 비아스토크 왕국
신분: 기사
칼스 바스티드에 온 목적: 존경하는 아버지처럼 멋진 기사가 되기 위해
사용무기: 검(劍)

트랩	효과
플레임 봄(フレイムボム) 1	충격을 받으면 주위 대상에 불을 붙인다
폴(ポール) 1	한 칸짜리 기둥을 만들어 낸다
플레임 봄 2	충격을 받으면 주위 대상에 불을 붙인다
폴 2	한 칸짜리 기둥을 만들어 낸다. 내구력이 매우 높은 기둥
플레임 봄 3	충격을 받으면 주위 대상에 불을 붙인다
폴 3	설치 중심에서 횡폭 전체에 기둥을 만들어낸다 (트랩을 설치하지 않은 만큼 만든다)

스테이터스 특성과 사용 트랩
HP는 레이아보다 높지만 공격력은 약간 떨어진다. 나머지는 비슷한 수준. 정신 능력이 완전히 바닥 수준이라는 것이 문제. 열 속성에 약하고 냉기 속성을 반감시킨다.

사용 팁
매우 특이한 캐릭터. 직접 공격이 주축이지만 이 캐릭터의 최대의 특징은 트랩 폴에 있다. 폴로 만들어낸 기둥은 내구력을 지니고 있으며 충격을 줘도 움직이지 않는다. 또한 이 기둥은 적들에게 보이지 않기 때문에 직진하는 적 바로 앞에 설치하면 다른 곳으로 돌아가지 않고 기둥에 몸을 비비는 모습을 볼 수가 있다. 더욱이 기둥 뒤에서 적에게 하는 공격이 적에게 통하기 때문에 이쪽은 전혀 데미지를 입고 상대를 공략할 수 있다. 아서를 사용하는 사람은 폴을 얼마나 잘 사용하느냐에 따라 게임을 매우 쉽게 풀어나갈 수 있다.

애쉬(アッシュ)

아스로이트 왕국 북부 산악 지방에서 온 18세 청년. 동생의 병을 고치기 위해 어떤 병도 고친다는 아자레의 돌을 찾으러 왔다. 양 부모는 이미 죽고 없으며 4명의 어린 동생들을 혼자서 키워온 청년이다.

인물 소개
성별: 남성
출신국: 아스로이트 왕국
신분: 농민
칼스 바스티드에 온 목적: 병에 걸린 막내 여동생을 위해 '아자레의 돌'을 찾으러
사용무기: 도끼(斧)

트랩	효과
오일(オイル) 1	주위에 있는 대상에게 기름을 뿌린다
선더 봄(サンダーボム) 1	충격을 받으면 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
오일 2	주위에 있는 대상에게 기름을 뿌린다
선더 봄 2	충격을 받으면 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
오일 3	주위에 있는 대상에게 기름을 뿌린다
선더 봄 3	충격을 받으면 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다

스테이터스 특성과 사용 트랩
정신력이 13인중 최하. 나머지는 보통 수준으로 공격력이 그리 특출나게 높은 것은 아니다. HP는 단연 최고 수준. 열에 약하고 냉기를 반감시킨다.

사용 팁
양손검(또는 도끼)의 공격력과 판정 범위는 가히 엄청나지만 느린 연사력이 문제. 또한 애쉬가 지니고 있는 트랩은 그리 효과적이라 말할 수가 없는 트랩이라 사용이 굉장히 애매하다. HP는 높지만 속성 공격으로 덤벼오는 적에게는 무서워서 감히 꺼내 놓을 수도 없는 캐릭터. 오직 한 방의 물리 공격으로 승부하는 캐릭터이다. 단 무기의 판정은 가히 대단하므로 무기의 딜레이를 어느 정도 극복할 수 있다면 히트 앤드 런으로 싸울 수 있는 캐릭터이다. 나름대로 사용법을 연구해보기를….

칼스 바스티드의 사람들

오이겐(オイゲン)

마을의 주점을 경영하는 중년. 새로이 마을에 들어온 젊은이들에게 갖가지 모험의 힌트를 주며 용기를 북돋아주는가 하면 생기없이 술에 쩔어사는 마을의 일부 모험자들에게는 따끔한 비난을 날리기도 한다. 이 마을에 없어서는 안될 중심격 존재로서 쿰란, 발데스, 티알라와 함께 무법 천지가 될 뻔한 마을의 일정한 질서를 잡는 역할을 하고 있다.

티알라(ティアラ)

삭막한 마을의 한떨기 꽃이라 할 정도의 위치를 지닌 마을 교회의 사제. 자애로운 마음과 최고 클래스의 회복 마법으로 매번 격전을 치르는 마을의 모험자들을 돕는다. 신앙에 의한 정식 절차를 밟은 사제가 아닌, 그저 남을 돕고 싶다는 마음으로 교회에서 일하고 있지만 누구도 그녀가 사제라는 것에 대해 의의를 다는 사람은 없다. 종반까지 도움이 되는 캐릭터.

쿰란(クムラン)

척 보기에는 매우 약해보이지만 사실은 웬만한 몬스터들도 간단히 처리해버리는 강자. 아스라 파엘, 태양제국, 아노이아 교 등에 폭넓은 지식을 지니고 있으며 매사에 해박한 지식을 지니고 있어 마을에서는 모두에게 '선생'으로 통한다. 마을의 두뇌격 존재.

사디야(サディーヤ)

독술사라 불리우는 소수 민족의 생존자. 어디를 가도 두려움과 핍박의 존재였지만 발데스에 의하여 칼스 바스티드에 정착하게 된다. 언제나 어둡고 음침한 분위기를 자아내는 그녀이지만 예의바르고 친절한 성격을 지니고 있다. 게임에 등장하는 모든 약을 팔고 있기 때문에 자주 얼굴을 보아야 하는 캐릭터이다

발데스(バルデス)

마을에서 당해낼 자가 없는 완력 검사. 호탕하고 사람 좋은 성격으로 적을 만들지 않는 것이 그의 특징. 또한 강력한 마물들의 습격에 칼스 바스티드를 몇 번이고 구해낸 장본인이기도 하다. 완고한 장인 가이우스도 그를 위해 무기를 만들어 줄 정도. 옛날에 죽은 자신의 친동생과 닮은 주인공들을 유심히 지켜보고 있다. 게임 중반에 주인공들을 구하고 장렬한 최후를 맞이한다.

파토움(ファトゥム)

아자레의 돌 때문에 불사의 육체를 손에 넣은 남매 중 남동생. 이전에 어느 귀족 집안에 장난감 노예로 팔려가 갖은 불행을 모두 경험한 이래로 매우 냉철하고 잔인한 성격으로 변했다. 평소에는 사디야의 집 2층에서 누나인 나다 곁에서 하루를 보내고 있다. 발데스, 쿰란, 오이겐, 티알라, 사디야, 가이우스 이외의 마을 사람들은 가까이 두려하지 않는다.

나다(ナータ)

피토움의 누나. 갖은 고통의 나날 동안의 정신적 충격으로 감정이 완전히 사라져버렸다. 흔히들 말하는 뇌사와 비슷한 상태에 빠져 살아있는 시체나 마찬가지인 시간들을 보내고 있다. 본래는 얌전하고 상냥한 성격(…을 가진 여자가 왜 이리 많이 나오는 거냐 이 게임은).

가이우스(ガイウス)

가장 좋은 무기만을 만든다는 무기 장인. 자신이 선택한 사람이 아니면 절대로 무기를 만들어 주지 않으며 그 가격 또한 비싸기 그지없다. 무기를 사는 사람의 입장은 전혀 생각하지 않지만 그가 만들어내는 무기는 가히 신의 경지.

가드몬(ガドモン)

술과 여자, 돈을 밝히는 타락 사제. 확실히 말해 인간 쓰레기. 교회에 있는 골방에서 살고 있다. 같은 교회에 있는 티알라가 심히 우려되지만 마을의 중심을 이루는 나머지 3인방이 두려워 아무 짓도 못하고 있다(어쩌면 티알라가 더 셀지도…). 괜히 한 번 일행들의 돈을 갈취하려다가 된통 혼난 이후로는 찾아가지 않는 한 게임에 등장하지 않는다.

알아두면 편리한 & 알아두어야 하는 것들

△버튼의 또 다른 사용법

무기의 설정과 자세한 일러스트를 볼 수 있어서 매우 도움이 된다

무기나 아이템, 약 등의 목록을 주욱 보고 있으면 화면 상단에 △詳細라는 항목이 출현하는 것을 볼 수 있다. 이것은 그 아이템의 자세한 설명과 아이템의 일러스트를 볼 수 있게 해주는 것으로 △버튼을 누르면 OK. 관심있는 사람은 체크해두자.

게임오버가 되면?

회복제도 다 떨어지고 3인 전원의 HP가 0이 되었을 때, 또는 미션의 조건을 충족시키지 못해 게임 오버가 되었을 때에는 RETRY, LOAD, TITLE의 세 가지 항목이 등장한다. RETRY는 그 미션을 처음부터 다시 할 수 있는 항목으로 상태나 아이템 등은 미션 시작 당시 그대로이므로 안심하고 다시 플레이할 수 있다. LOAD는 이전에 세이브했던 데이터를 로드하는 것, TITLE는 다 포기하고 타이틀 화면으로 돌아가는 것이다. 어차피 이 게임에 등급 따위는 존재하지 않으므로 어려운 미션에서는 마음놓고 마구 재도전해주자.

금 모으기 운동 알아? 금 모으기?

게임을 진행하다보면 자신이 주로 사용하는 캐릭터와 그렇지 않은 캐릭터가 확연히 가려지게 된다. 사실 13인의 동료를 전부 굴린다는 것은 애초에 무리가 있는 일이기 때문에 이러한 현상은 당연한 일. 하지만 우리는 이런 때일수록 모두의 힘을 모아야 한다. 따라서 쓰지 않는 동료들의 장비는 모두 벗겨서 주인공이 가지는 것이다! 필요 없으면 팔고 필요하면 달아서 쓰면 된다. 모두의 힘을 모으는 것은 무슨 거창한 것이 아닌, 이러한 아이템 모으기에서부터 시작되는 것이다.

역시 RPG의 기본은 디비기와 뒤지기

이런 식으로

이 게임을 가만히 플레이하고 있노라면 마을에는 무슨 숨겨진 아이템 같은 것이 없을 것이라고 생각하는 사람들이 많은데 실은 마을에 굴러다니는 상자에도 아이템이 확실히 존재하고 있다. 동료들의 방, 주점, 교회 등등 마을 곳곳에 아이템이 숨어있으므로 첫 번째 모험에 나서기 전에 주욱 마을을 돌며 아이템을 걷어보면 매우 풍족하게 모험 준비를 할 수 있을 것이다.

각종 표 모음

마법

이름	효과	범위	소비MP
힐 스타(ヒールスター)	HP를 약간 회복한다	1인	9
힐 링(ヒールリング)	HP를 많이 회복	1인	42
힐 오브(ヒールオーブ)	HP를 완전 회복	전원	80
포이즌 크리스(ポイズンクリス)	독을 중화	1인	8
로얄 가드(ロイヤルガード)	모든 상태 이상을 회복	1인	12
플레어 서릿(フレアサーリット)	열 속성의 내성을 높임	자신	12
콜드 서릿(コルドサーリット)	냉기 속성에 내성을 높임	자신	12
라이트 서릿(ライトサーリット)	번개 속성의 내성을 높임	자신	12
엘빈 망토(エルヴンマント)	마법탄을 튕겨냄	자신	8
플레어 랜스(フレアランス)	열 속성 직선 공격	전방 1열	1
플레어 스파이크(フレアスパイク)	열 속성 직선 공격	전방 3열	24
플레어 슬링(フレアスリング)	열 속성 저속 관통 공격	전방 1열	4
플레어 자베린(フレアジャベリン)	열 속성 고속 관통 공격	전방 1열	10
플레어 메이스(フレアメイス)	열 속성 폭발 공격	전방 1열-3×3	15
플레어 햄머(フレアハンマー)	열 속성 폭발 공격	전방 1열-5×5	40
플레어 소드(フレアソード)	열 속성 최강 공격	전방 1열 전체	40
콜드 랜스(コルドランス)	냉기 속성 직선 공격	전방 1열	1
콜드 스파이크(コルドスパイク)	냉기 속성 직선 공격	전방 3열	24
콜드 슬링(コルドスリング)	냉기 속성 저속 관통 공격	전방 1열	4
콜드 자베린(コルドジャベリン)	냉기 속성 고속 관통 공격	전방 1열	10
콜드 메이스(コルドメイス)	냉기 속성 폭발 공격	전방 1열-3×3	15
콜드 햄머(コルドハンマー)	냉기 속성 폭발 공격	전방 1열-5×5	40
콜드 소드(コルドソード)	냉기 속성 최강 공격	전방 1열 전체	40
라이트 랜스(ライトランス)	전격 속성 직선 공격	전방 1열	1
라이트 스파이크(ライトスパイク)	전격 속성 직선 공격	전방 3열	24
라이드 슬링(ライトスリング)	전격 속성 저속 관통 공격	전방 1열	4
라이트 자베린(ライトジャベリン)	전격 속성 고속 관통 공격	전방 1열	10
라이트 메이스(ライトメイス)	전격 속성 폭발 공격	전방 1열-3×3	15
라이트 햄머(ライトハンマー)	전격 속성 폭발 공격	전방 1열-5×5	40
라이트 소드(ライトソード)	전격 속성 최강 공격	전방 1열 전체	40

무기

세검

이름	공격+	추가 능력+	가격
프루레(フルーレ)	6	없음	200
폴케인(フォルケイン)	7	기용 10	비매품
레이피어(レイピア)	8	없음	500
마르카의 세검(マルカの細剣)	10	방어 2	1,000
프람벨그(フラムベルグ)	14	없음	2,200
아노트의 세검(アノートの細剣)	18	기용 20, NB 2	2,400
라다마엘의 세검(ラダマエルの細剣)	18	방어 5	2,400
나키엘의 세검(ナキエルの細剣)	23	없음	2,400
명계의 세검(冥界の細剣)	26	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	비매품
아스타라스의 세검(アスタラスの細剣)	28	HP 30, NB 3	3,000
가이우스의 세검(ガイウスの細剣)	30	없음	4,000
안스웰러(アンスウェラー)	46	기용 30	비매품
이름 없는 세검(無名の細剣)	76	없음	96,000

역검

이름	공격+	추가 능력+	가격
바라드의 역검(バラトの逆剣)	5	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
명계의 역검(冥界の逆剣)	10	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	비매품
묵시록의 역검(黙示録の逆剣)	10	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
알라이트의 역검(アルライトの逆剣)	11	전격 속성	비매품
용두 역검(龍頭の逆剣)	15	전격 속성	비매품
안스웰러 2(アンスウェラー2)	17	방어 12	비매품

트랩

이름	효과
플레임(フレイム) 1	주위에 있는 대상에 불을 붙인다
플레임 2	주위에 있는 대상에 불을 붙인다
플레임 3	주위에 있는 대상에 불을 붙인다
플레임 록(フレイムロック) 1	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 불을 붙인다
플레임 록 2	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 불을 붙인다
플레임 록 3	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 불을 붙인다
플레임 봄(フレイムボム) 1	충격을 받으면 주위 대상에 불을 붙인다
플레임 봄 2	충격을 받으면 주위 대상에 불을 붙인다
플레임 봄 3	충격을 받으면 주위 대상에 불을 붙인다
아이스(アイス) 1	주위에 있는 대상을 얼린다
아이스 2	주위에 있는 대상을 얼린다
아이스 3	주위에 있는 대상을 얼린다
아이스 록(アイスロック) 1	기동 또는 움직인 뒤에 주위 대상을 얼린다
아이스 록 2	기동 또는 움직인 뒤에 주위 대상을 얼린다
아이스 록 3	기동 또는 움직인 뒤에 주위 대상을 얼린다
아이스 봄(アイスボム) 1	충격을 받으면 주위 대상을 얼린다
아이스 봄 2	충격을 받으면 주위 대상을 얼린다
아이스 봄 3	충격을 받으면 주위 대상을 얼린다
선더(サンダー) 1	주위에 있는 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 2	주위에 있는 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 3	주위에 있는 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 록(サンダーロック)	기동 또는 움직인 뒤에 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 록 2	기동 또는 움직인 뒤에 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 록 3	기동 또는 움직인 뒤에 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 봄(サンダーボム) 1	충격을 받으면 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 봄 2	충격을 받으면 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
선더 봄 3	충격을 받으면 주위 대상에게 벼락을 떨어뜨린다
오일(オイル) 1	주위에 있는 대상에게 기름을 뿌린다
오일 2	주위에 있는 대상에게 기름을 뿌린다
오일 3	주위에 있는 대상에게 기름을 뿌린다
오일 블록(オイルブロック) 1	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 기름을 뿌린다
오일 블록 2	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 기름을 뿌린다
오일 블록 3	기동 또는 움직인 후에 주위 대상에게 기름을 뿌린다
워터(ウォーター) 1	주위에 있는 대상을 물에 젖게 만든다
워터 2	주위에 있는 대상을 물에 젖게 만든다
워터 3	주위에 있는 대상을 물에 젖게 만든다
워터 록(ウォーターロック) 1	기동 또는 움직인 후에 주위 대상을 물에 젖게 만든다
워터 록 2	기동 또는 움직인 후에 주위 대상을 물에 젖게 만든다
워터 록 3	기동 또는 움직인 후에 주위 대상을 물에 젖게 만든다
폴(ポール) 1	한 칸짜리 기둥을 만들어 낸다
폴 2	한 칸짜리 기둥을 만들어 낸다. 내구력이 매우 높은 기둥
폴 3	설치 중심에서 횡폭 전체에 기둥을 만들어낸다(트랩을 설치하지 않은 만큼 만든다)
플립 패널(フリップパネル) 1	패널에 걸린 적을 강제 이동
바큠(バキューム) 1	범위 내의 대상의 빨아들인다
플립 패널 2	패널에 걸린 적을 강제 이동
바큠 2	범위 내의 대상의 빨아들인다
플립 패널 3	패널에 걸린 적을 강제 이동
바큠 3	범위 내의 대상의 빨아들인다

한손검

이름	공격+	추가 능력+	가격
프라이팬(フライパン)	3	슬로우	비매품
철검(鐵の劍)	6	없음	200
아서의 검(アーサーの劍)	7	HP 10	비매품
강철검(鋼の劍)	10	없음	500
마르카의 검(マルカの劍)	12	방어 2	1,000
브로드 소드(ブロードソード)	16	없음	2320
바라트의 검(バラトの劍)	18	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
파카랄의 검(ファカラルの劍)	18	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	비매품
바람의 검(風の劍)	20	NB 5	비매품
아노트의 검(アノートの劍)	22	기용 22, NB 2	2,400
라다마엘의 검(ラダマエルの劍)	22	방어 5	2,400
알라이트의 검(アルライトの劍)	24	전격 속성	비매품
나키엘의 검(ナキエルの劍)	27	없음	2,400
아스타라스의 검(アスタラスの劍)	28	HP 30, NB 3	3,000
가이우스의 검(ガイウスの劍)	30	없음	4,000
명계의 검(冥界の劍)	30	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	비매품
황금검(黃金の劍)	32	방어 -5, 전격 속성에 약해짐	비매품
용두검(龍頭の劍)	42	전격 속성	비매품
묵시록의 검(默示錄の劍)	42	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
엑스칼리버(エクスカリバー)	45	HP 30, 방어 -8	비매품
다인슬레이프(ダインスレイフ)	50	기용 -20, 독 속성	비매품
가이우스의 검 개(ガイウスの劍 改)	50	없음	40,000
이름 없는 검(無名の劍)	80	없음	96,000

창

이름	공격+	추가 능력+	가격
철 창(鐵のやり)	6	없음	200
강철 창(鋼のやり)	9	없음	500
제작중인 창(製作中の槍)	10	없음	비매품
마르카의 창(マルカの槍)	12	방어 2	1,000
카임의 창(カイムの槍)	12	HP 10, 독 속성에 약해짐	비매품
바람의 창(風の槍)	12	NB 6	비매품
랜스(ランス)	14	없음	2,200
파카랄의 창(ファカラルの槍)	15	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	비매품
아노트의 창(アノートの槍)	20	기용 20, NB 20	2,400
라다마엘의 창(ラダマエルの槍)	20	방어 5	2,400
나키엘의 창(ナキエルの槍)	25	없음	2,400
아스타라스의 창(アスタラスの槍)	28	HP 30, NB 3	3,000
가이우스의 창(ガイウスの槍)	30	없음	4,000
명계의 창(冥界の槍)	30	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	비매품
묵시록의 창(默示錄の槍)	40	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
용두창(龍頭の槍)	41	전격 속성	3,000
가이우스의 창 개(ガイウスの槍斧 改)	48	없음	40,000
핀마크르(フィンマクール)	52	방어 -12, 독 속성	비매품
게이볼그(ゲイボルグ)	56	방어 -5	비매품
이름 없는 창(無名の槍)	78	없음	96,000

석장

이름	공격+	추가 능력+	가격
성스러운 석장(聖なる錫杖)	4	없음	200
불꽃 정령의 석장(炎精の錫杖)	5	열 속성, 냉기 속성에 약해짐, NB 1	4,000
얼음 정령의 석장(氷精の錫杖)	5	냉기 속성, 열 속성에 약해짐, NB 1	4,000
얼음 신의 석장(氷神の錫杖)	5	냉기 속성, 열 속성에 약해짐, NB 2	비매품
광명의 석장(光明の錫杖)	6	MP 50	비매품
성 레토스의 석장(聖レトスの錫杖)	8	없음	500
번개 신의 석장(雷神の錫杖)	8	전격 속성, NB 2	비매품
지식 신의 석장(知識神の錫杖)	8	MP 80	비매품
성 아마리스의 석장(聖アマリスの錫杖)	15	없음	1,000

단검

이름	공격+	추가 능력+	가격
포크(フォーク)	3	없음	비매품
대거(ダガー)	6	없음	120
크리스(クリス)	8	없음	500
마르카의 단검(マルカの短劍)	10	방어 2	1,000
도적의 단검(盜賊の短劍)	13	기용 10	2,200
파카랄의 단검(ファカラルの短劍)	18	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	비매품
아노트의 단검(アノートの短劍)	22	기용 20, NB 2	2,400
라다마엘의 단검(ラダマエルの短劍)	22	방어 5	2,400
알라이트의 단검(アルライトの短劍)	24	전격 속성	2,000
명계의 단검(冥界の短劍)	26	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	2,400
나키엘의 단검(ナキエルの短劍)	27	없음	2,400
아스타라스의 단검(アスタラスの短劍)	28	HP 30, NB 3	3,000
열풍의 단검(烈風の短劍)	28	NB 10	비매품
가이우스의 단검(ガイウスの短劍)	30	없음	4,000
용두 단검(龍頭の短劍)	38	전격 속성	비매품
묵시록의 단검(默示錄の短劍)	38	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
섀도우 팽(シャドウファング)	42	방어 -10, 독 발동	비매품
가이우스의 단검(ガイウスの短劍)	46	없음	비매품
레라이유 나이프(レライユナイフ)	47	열 속성	비매품
이름 없는 단검(無名の短劍)	76	없음	96,000

활

이름	공격+	추가 능력+	가격
숏 보우(ショートボウ)	5	없음	200
사냥꾼의 활(狩人の弓)	7	없음	비매품
컴포지트 보우(コンポジットボウ)	8	없음	500
마르카의 활(マルカの弓)	10	방어 2	1,000
롱 보우(ロングボウ)	13	없음	2,200
바람의 활(風の弓)	14	NB 5	비매품
파카랄의 활(ファカラルの弓)	15	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	비매품
은둔자의 활(隱者の弓)	15	전격 속성	비매품
아노트의 활(アノートの弓)	18	기용 20, NB 2	2,400
라다마엘의 활(ラダマエルの弓)	18	방어 5	2,400
바라트의 활(バラトの弓)	18	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
아스타라스의 활(アスタラスの弓)	22	HP 30, NB 3	3,000
나키엘의 활(ナキエルの弓)	23	없음	2,400
가이우스의 석궁(ガイウスの石弓)	26	없음	4,000
명계의 활(冥界の弓)	26	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	2,400
용두 궁(龍頭の弓)	38	전격 속성	비매품
묵시록의 활(默示錄の弓)	38	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
하딩(ハディング)	38	HP 20, 방어 -5 .	비매품
가이우스의 석궁 개(ガイウスの石弓改)	46	없음	40,000
혼돈의 활(混沌の弓)	56	HP -20	6,000
이름 없는 활(無名の弓)	76	없음	96,000

지팡이

이름	공격+	추가 능력+	가격
포이조의 지팡이(ポイゾの杖)	2	독	40,000
나델의 지팡이(ナーデルの杖)	4	없음	200
보즘의 지팡이(ボズムの杖)	4	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	4,000
코울의 지팡이(コウルの杖)	5	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	4,000
뇌왕의 지팡이(ライオウの杖)	5	전격 속성, NB 2	4,000
에다의 지팡이(エーダの杖)	6	물 속성	비매품
아인호른의 지팡이(アインホルンの杖)	9	정신 35, 방어 -9	비매품
카노네의 지팡이(カノーネの杖)	15	NB 3	500
스타츠의 지팡이(スターツの杖)	18	정신 80, NB 19, 방어 -15	비매품
힘의 지팡이(力の杖)	25	방어 13, 정신 -25	비매품
전사의 지팡이(戰士の杖)	38	정신 -40	비매품
전신의 지팡이(戰神の杖)	75	정신 -100	비매품

양손검

이름	공격+	추가 능력+	가격
빵 굽는 주걱(パン焼きベラ)	3	없음	비매품
핸드 액스(ハンドアックス)	7	없음	200
강철 대검(鋼の大劍)	10	없음	500
애쉬의 전투 도끼(アッシュの戦斧)	10	없음	비매품
마르카의 대검(マルカの大劍)	12	방어 2	1,000
츠바이 핸더(ツヴァイハンダー)	16	없음	2,200
아노트의 대검(アノートの大劍)	22	기용 20, NB 2	2,400
라다마엘의 대검(ラダマエルの大劍)	22	방어 5	2,400
알라이트의 대검(アルライトの大劍)	24	전격 속성	비매품
나키엘의 대검(ナキエルの大劍)	27	없음	2,400
아스타라스의 대검(アスタラスの大劍)	28	HP 30, NB 3	3,000
가이우스의 전투 도끼(ガイウスの戦斧)	30	없음	4,000
명계의 전투 도끼(冥界の戦斧)	30	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	비매품
발데스의 대검(バルデスの大劍)	40	방어 5	비매품
용두 대검(龍頭の大劍)	42	전격 속성	비매품
묵시록의 전투 도끼(默示錄の戦斧)	42	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
육각 곤봉(六角棍棒)	48	기용 30, 슬로우	비매품
틸 핑(ティルフィング)	50	방어 3	비매품
가이우스의 대검 개(ガイウスの大劍 改)	50	없음	40,000
이름 없는 대검(無名の大劍)	80	없음	96,000

석판

이름	공격+	추가 능력+	가격
세메스의 석판(セメスの石版)	4	없음	200
신세이의 석판(シンセイの石版)	10	정신 10	1,000
엔의 석판(エンの石版)	12	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	20,000
신의 석판(シンの石版)	12	냉기 속성, 열 속성에 약해짐	20,000
잉구스의 석판(イングスの石版)	12	방어 2, NB 1, 정신 -10	2,400
타이신의 석판(タイシンの石版)	12	방어 2	1,000
레키의 석판(レキの石版)	13	전격 속성, NB 2	비매품
킬톤의 석판(キルトンの石版)	15	정신 40, 방어 -10	비매품
뮬러의 석판(ミュラの石版)	16	정신 10, 방어 -2	비매품
겔트의 석판(ゲルトの石版)	25	정신 20, 방어 -5	2,400
갈바스의 석판(ガルバスの石版)	25	방어 5, 정신 -20	비매품

갑옷

이름	방어+	추가 능력+	가격
야한 옷(色っぽい服)	1	기용 5	비매품
삼베 옷(布の服)	3	없음	200
클로스 아머(クロースアーマー)	5	없음	500
수호성자의 로브(守護聖人のローブ)	5	MP 10, 정신 25, 열 속성에 약해짐	비매품
연옥의 옷(煉獄の衣)	5	열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
소프트 레더(ソフトレーザー)	6	없음	1,200
하드 레더(ハードレーザー)	7	없음	1,600
태양의 법의(太陽の法衣)	7	MP 15, 정신 20	비매품
선동사의 로브(煽動使のローブ)	8	정신 30, 열 속성에 약해짐	비매품
체인 메일(チェインメイル)	10	기용 -12, 전격 속성에 약해짐	3,200
푸르름의 갑옷(緑の鎧)	10	HP 40	비매품
불꽃의 갑옷(炎の鎧)	13	공격 -3, 열 속성, 냉기 속성에 약해짐	비매품
얼음의 갑옷(氷の鎧)	15	공격 -3, 냉기 속성, 열 속성에 약해짐	비매품
오우시우스의 갑옷(オウシウスの鎧)	15	공격 7, 기용 -30	비매품
플레이트 아머(プレートアーマー)	18	기용 -15, 전격 속성에 약해짐	8,800
용기사의 갑옷(龍騎士の鎧)	18	공격 8, 기용 30, 전격 속성	비매품
뇌전의 갑옷(雷電の鎧)	20	정신 20, 전격 속성	비매품
사안의 갑옷(邪眼の鎧)	20	정신 20, 기용 20, 독 속성	비매품
이름 없는 갑옷(無名の鎧)	30	없음	96,000

액세서리

이름	추가능력	가격
힘의 반지(力の指輪)	공격 7	12,000
민첩의 반지(素早さの指輪)	기용 30	12,000
지혜의 반지(知恵の指輪)	정신 15	6,000
정신의 반지(精神の指輪)	정신 30	12,000
체력의 반지(體力の指輪)	방어 7	12,000
디일렉의 반지(デエレキの指輪)	전격 속성	비매품
디아이스의 반지(デアイスの指輪)	냉기 속성	비매품
태양의 목걸이(太陽の首飾り)	MP 10, 정신 10	비매품
성자의 목걸이(聖者の首飾り)	MP 50, HP -10	비매품
패왕의 장갑(覇王の籠手)	공격 5, 방어 10, 기용 20	비매품

아이템

이름	효과	가격
빵(パン)	HP 10 회복	80
라코스 빵(ラコースパン)	HP 10 회복	80
치즈(チーズ)	HP 20 회복	120
말린 고기(干し肉)	HP 50 회복	160
포션(ポーション)	HP 100 회복	200
하이 포션(ハイポーション)	HP 500 회복	1,000
올 리커버리(オールリカバリー) 1	HP 50 회복, 아군 전원	600
올 리커버리 2	HP 100 회복, 아군 전원	3,000
올 리커버리 3	HP 500 회복, 아군 전원	6,000
아쿠아 비트(アクアビット)	MP 100 회복	400
여신상(女神の像)	죽은 동료를 HP, MP 풀 회복 상태로 부활	96,000
포이즌 큐어(ポイズンキュア)	독 상태 회복	20
워터 보틀(ウォーターボトル)	불 상태 회복, 일시적으로 물 속성이 된다	4
보디 큐어(ボディキュア)	불, 독, 오일, 혼란, 슬로우 회복	48
안티 파이어(アンチファイア)	열 속성 내성 일시 상승	800
안티 아이스(アンチアイス)	냉기 속성 내성 일시 상승	800
안티 일렉(アンチエレキ)	전격 속성 내성 일시 상승	800
목조 인형(木彫りの人形)	애쉬가 만든 인형. 팔아서 돈으로 바꿀 수 있다	매각 금액 300
녹의 진수정(緑の眞水晶)	그루만(グルマン)의 핵. 팔아서 돈으로 바꿀 수 있다	매각금액 250
청의 진수정(青の眞水晶)	제리(ジェリー)의 핵. 팔아서 돈으로 바꿀 수 있다	매각금액 1,000
용두 결정(龍頭の結晶)	키메라(キメラ)의 핵. 팔아서 돈으로 바꿀 수 있다	매각금액 1,000
펜릴의 결정(フェンリルの結晶)	펜릴(フェンリル)의 핵. 팔아서 돈으로 바꿀 수 있다	매각금액 1,500
트리니티 금화(トリニティ金貨)	팔아서 돈으로 바꿀 수 있다	매각금액 1,200

PlayStation

본격 미션 공략

프롤로그

주인공의 작성이 끝나고 나면 오리엔테이션 비슷한 것이 시작된다. 여기에서 이 마을의 중심인물인 오이겐, 발데스, 쿰란을 만나게 된다. 그리고 그들이 가르쳐 주는 것은 이 마을의 룰. 이 마을은 기본적으로 다른 사람에게 간섭하지 않는 자유로운 마을이며 법, 신분, 제도 같은 것이 존재하지 않는다는 것. 하지만 이 마을의 정식 주거권을 얻으려면 지하유적 아스라 파엘이 외곽 건물에 있는 '태양의 보석'을 찾아야 한다는 것을 가르쳐 준다.

마을의 기본적인 규칙을 가르쳐 주는 오이겐

이어서 지하유적에 대한 설명을 쿰란이 해준다. 지하유적은 지상과는 시간의 흐름이 달라서 유적에서의 한시간이 지상에서는 1분이 될 수도 있고 열흘이 될 수도 있다는 것, 그리고 몬스터들의 공격에 대비하여 도구를 갖추라는 것, 이어지는 발데스의 설명은 불리해지면 도망가라는 것 등이다. 숙소를 배정받은 14명은 각자 자신의 개인 방을 가지고 한 건물에서 함께 살게 된다.

주인공의 방을 가르쳐주는 파스카

1장-검은 연도(黒の羨道)

파스카가 가르쳐준 대로 좌측 가장 첫 번째 방이 주인공의 방이다. 방에 들어가면 캐릭터의 설정에 따라 동료가 하나 방에 들어와서 같이 모험을 하지 않겠냐고 제의한다. 마음에 들면 はい를, 그렇지 않으면 いいえ를 골라서 쫓아 버리자. 자, 그러면 일단 다른 동료들의 방을 돌아다니며 동료들의 동태(?)를 살피자. 주인공의 신분에 따라 태도가 다른 동료도 있고 항상 같은 태도를 보이는 동료도 있다. 단 샤룬은 방에 없으므로 첫 번째 미션에서는 동료로 할 수 없다.

샤룬은 아스로이트인들의 숙소 2층에 가면 볼 수 있지만…

다른 동료들의 방을 돌아다니며 마음에 드는 사람이 있다면 대화에서 はい를 골라 동료로 맞아 들여보자(주인공 제외 최대 2인). 단 여기서 이브와 노엘, 에레아놀은 첫 날에는 동료가 되지 않으며 올페우스는 여자일 경우에만 동료가 된다. 나머지는 상황에 따라 동료가 되기도 하고 그렇지 않기도 하다. 또한 아무도 동료로 하지 않으면 파스카가 자동으로 동료가 된다. 어쨌든 마을로 나가려고 문을 나서려 하면 오이겐의 심부름꾼이 와서 신입 모험자들을 부른다고 한다. 모든 동료들과 함께 주점으로 가면 오이겐은 이 마을의 모험자로서의 자질을 시험해보기 딱 좋은 의뢰라며 자룡의 보주이라는 보물을 찾아주기를 부탁한다. 어차피 거부권은 없으며 제한기간으로 10일을 주며 이를 안에 일을 해결하는 사람은 1할도 되지 않지만 초짜인 주인공들에게 부탁할 정도로 쉬운 일이라고 주인공을 안심시킨다. 마을을 돌아다니며 건물의 기능들을 직접 확인하고 나서 유적 입구로 들어가 첫 번째 임무 장소인 검은 연도 1층으로 향하자.

주점의 주정뱅이들은 목숨이 아까우니 유적 깊이 들어가지 말고 시간이나 때우는 게 최고라는 안일한 정신을 가르쳐 준다

검은 연도 1층 시금석(試金石) -First Step Of Adventurer-

클리어 조건 : 케이브 바이퍼를 전멸시키고 그 둥지를 파괴하여 자룡의 보주(子龍の寶珠)를 입수할 것

미션 특이 사항
제한기간: 10일
성공보수: 1일-500갈드, 2일-300갈드, 3일 이하-150갈드

한손검 이상의 무기를 선택했다면 한방에 1마리씩 죽어나간다

이렇게 콤보를 내면 1,500 갈드 이상도 가볍게 볼 수 있다

케이브 바이퍼를 전멸시키면 자룡의 수정이 등장. 수정을 잡으면 케이브 바이퍼가 떨어뜨린 아이템은 회수할 수 없으므로 주의할 것

하루 사이에 미션을 클리어하면 경악하는 오이겐을 볼 수 있다. '아직 출발 안 했니?'라며 묻는 것이 재미있다

첫 번째 미션이라 전혀 어려울 것이 없는 간단한 미션. 제한 날짜는 10일이나 있지만 10일을 다 채우지 말고 하루라도 더 빨리 클리어하도록 노력하자. 아이템을 얻는데 걸어가는 시간 조차 아깝다면 이 곳을 클리어하고 나중에 와도 상관없다. 하지만 돈이 없는 지금시점에서 가격이 200갈드나 하는 포션 3개를 얻을 수 있다는 것을 감안하면 얻어두는 것을 추천한다. 일단 케이브 바이퍼 자체는 공격 리치가 약간 길다는 것을 제외하면 전혀 어려울 것이 없는 상대이다. 중요한 것은 이 미션을 얼마나 빨리, 효율적으로 클리어하여 돈을 벌 수 있나는 것이다. 여기에서 포인트가 바로 둥지의 제거법. 서둘러 둥지만 제거하면 크나큰 손해이다. 다시 한번 말하지만 이 게임은 한꺼번에 많은 적을 죽이거나 연속으로 많은 적을 죽여서 화면 우측 하단의 BREAK POINT를 높일수록 거액이 들어온다. 따라서 둥지 근처의 케이브 바이퍼를 모두 죽이고 나면 둥지 정면에서 버티고 서서(절대 둥지를 직접 때려서는 안된다) 나오는 케이브 바이퍼를 한 마리씩 죽이자. 그러면 한 마리가 죽을 때마다 둥지에서 다른 한 마리가 튀어나오고 시체가 둥지에 부딪히면서 둥지에 약간의 피해를 주게된다. 이러한 방법으로 둥지를 부수면 대략 18~35포인트는 쌓을 수 있다(무기에 따라 다르다. 가장 오래 버티는 것은 단검). 이렇게 신속하게 두 개의 둥지를 처리하고 자룡의 수정을 얻으면 하루나 이틀 사이에 미션을 클리어할 수 있다. 횃불을 부수면 주위에 있는 적과 둥지, 플레이어에게 불이 붙는데 오히려 방해만 될 뿐이므로 가능하면 그냥 두도록.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	3개 있음

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
케이브 바이퍼(ケイブバイパー)	6	말린 고기	둥지에서 무한으로 등장
둥지	150	없음	불을 붙이면 빨리 제거할 수 있음

미션을 클리어하고 마을로 돌아가면 며칠 내에 일을 해결했느냐에 따라 오이겐의 다른 평가를 볼 수가 있다. 첫 임무를 마치고 기뻐하는 것도 잠시, 모든 신입 모험자는 교회로 집합하라는 통보를 받는다. 교회로 가보면 나머지 13인이 모두 모여있는 것을 볼 수 있다.

제시카: 왔다왔어. 이제 다 모였지? 환영회라도 해 주려고 그러나?

파스카: 그럼 오죽이나 좋겠냐.

샤론: 쉬-잇.

티알라: 이 교회에서 사제를 맡고 있는 티알라예요. 바로 몇 시간 전에 사원으로 편지가 한 통 왔습니다. 보낸 사람은 아스로이트 왕국 발름 군 제 12 교구의 사제세요. 이 편지에 애쉬씨의 동생 분에 대한 것이 쓰여있었습니다.

제시카: 애쉬가 누구더라?

파스카: 아까까지 같이 있었잖아. 너 이름도 모르고 얘기했었냐?

제시카: 대충 눈치 보면 이름 몰라도 대충 넘어갈 수 있어.

파스카: 너 말이지….

샤론: 쉬-잇. 조용히 하자.

아서: 어째서 그 편지가 당신에게 온 거죠?

올페우스: 신분이 낮은 사람들은 지방 교회 사제에게 편지를 써달라고 부탁하거든요. 서민들은 글도 잘 모를뿐더러 지배하는 쪽에서 보면 그쪽이 관리하기 편하니까요.

파스카: 그래서 본인은?

티알라: 사디아씨 댁에서 상담을 하고 있습니다.

발데스: 그 다음은 내가 설명하지. 티알라는 사디아에게 가 줘.

대사들을 보면 동료들의 정신 상태가 파악이 된다

발데스: 요약하면 이렇다. 애쉬는 적열병 후기증세로 눈이 먼 채로 앓고 있는 여동생을 치료하기 위해 이 동네에 왔다는데 그 여동생의 상태가 급격히 악화된 것 같아.

샤론: 어떻게 안 되나요?

발데스: 사디아가 거기 쓸 약을 만들고는 있어. 근데 재료가 몇 개 모자라단다. 나는 애쉬를 데리고 지금 그 재료 중 하나를 찾으러 간다. 모자라는 재료는 앞으로 한 개…. 그걸 찾아주었음 한다.

디아스: 그건 명령인가?

발데스: 아니. 부족한 재료는 아스라 파엘로 가는 연도에 있는 다른 갈래길이다. 그곳에 있는 보물들은 값나가는 것도 없고 귀찮은 장치도 있어. 적어도 1개월은 재료를 찾는데 시간을 버려야 할 거다. 강제는 안해. 이 중에서 가능한 빨리 일을 끝내고 고향에 가야만 하는 녀석도 있을 테니까. 자기가 알아서 잘 판단해라.

올페우스: 북 아스로이트에서 이 마을까지 편지가 도착하려면 아무리 적게 잡아도 2개월은 걸리지요. 그렇다고 치면 그 편지는 2개월 전에 썼다는 게 되지요. 그 애는 벌써 옛날에 죽었을 지도 모릅니다. 게다가 만약에 지금 당장 약을 보낸다고 쳐도 왕복에만도 4개월은 걸려요. 그때까지 그 애가 버틸 수 있다는 보증은 있나요?

발데스: 물론 네 말도 일리가 있다. 우리들이 하려는 일은 도로아미타불일지도 몰라.

올페우스: 그럼 관둡시다. 예?

재수없는 말 꺼내다가 샤론에게 두 대 맞는 올페우스

발데스: 사디아가 말하길 편지에 쓰여진 징후로 봐서 반년은 버틸 수도 있다고 해. 라고는 해도 물론 안심할 순 없지. 아직 어린아이니까. 가능한 빨리 약을 보내야 해. 도와줄 놈은 여기 남아라.

아서: 동료가 궁지에 몰렸잖아. 모두 다 도와주자!

올페우스: 어째서 당신이 지휘하는 거죠? 설마 나는 귀족이니까 모두의 위에 서야 한다…라고 생각하는 겁니까?

아서: 하지만 누군가 모두를 모아줘야….

올페우스: 쓸데없는 참견이에요. 게다가 서로 안지도 얼마 안돼요. 이름과 얼굴도 일치가 안되는 판국에 동료의식에 고무되서 공짜로 도와준다는 건 말이 안 되잖아요? 뭐, 전 남자를 위해 움직여야 한다는 자체를 이해 못하겠지만 말이죠….

아서: 알고 지낸 시간 따위는 관계없잖아. 곤경에 처한 사람이 있다잖아. 도와주는 게….

파스카: 가게?

레이아: 누가 죽던 나하곤 관계없어.

디아스: 남의 생사에 흥미는 없어.

제시카: 아아-가버렸다….

아서: 뭐 저런 냉혹한 사람들이 다 있지! 가서 데려올게!!

파스카: 냅둬. 얼래, 너 안가?

매몰차게 떠나는 디아스와 레이아

올페우스: 안 갑니다. 입으로는 냉철하게 말해도 사실 누구보다 걱정하는 게 바로 접니다.

파스카: …랜다. 그래서, 다들 어쩔건데?

샤론: 난 괜찮아. 여기 온 목적도 반은 끝났으니까. 얼마든지 도와줄 수 있어. 그치만…. 라고는 해도 모두에게 강제는 못 하겠지. 모두 서로 목적이 다르니까. 돈을 모아서 빨리 고향에 가야할 사람에게 1개월은 기니까.

아서: 나도 발데스씨를 돕겠어. 곤란한 사람을 돕는게 기사의 사명이야!

이브: 저 애 마음 듣고는 있는 거야? 그것도 강제라는 거라니까. 질려버릴 정도로 단순한 기사님이네.

파스카: 우리 동네는 말도 못할 정도로 가난해서 말야. 마을이 전부 날 기다리고 있으니 정직하게 말하면 1개월 동안 돈을 못 번다는 건 괴롭지만, 다른 사람이 핀치라는 걸 알고서도 돕지 않을 수도 없으니. 돕겠어. 만약 그 녀석 여동생이 나으면 그 녀석한테 한 번 쏘라 그러지 뭐.

사라: 우리 엄마가 작은 고아원을 하고 있

PlayStation

어서 돈을 모을려고 이 마을에 오긴 했지만, 1개월 정도는 암것도 아냐. 도울래, 게다가 모두하고도 사이좋게 지내고 싶어.

루카: *신에게 봉사하는 몸입니다. 괴로워하는 사람이 있으면 도와야지요. 유적에 가는게 무섭긴 합니다만…. 그래도 열심히 해 볼게요.*

에레아놀: *이 마을에 온 이유는 말할 수 없습니다만 무익하게 시간을 지내는 몸…. 저도 돕겠습니다.*

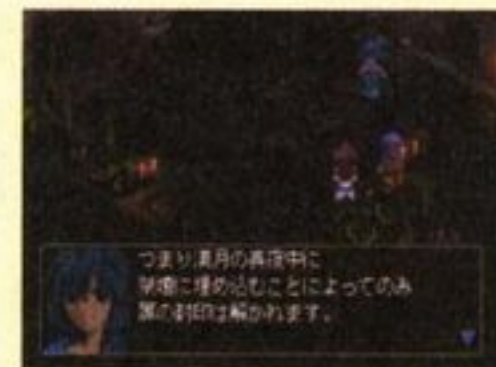
이브: *위선자 노릇 하는 건 좋아하진 않지만 딱히 할 일도, 거절할 이유도 없으니, 뭐, 따분하지만 않으면 돕겠어. 약속은 못하지만.*

노엘: *…그래, 같이 행동하겠어. 필드 워크라고 생각하면 그다지 쓸데없는 것도 아니니까.*

제시카: *나도 도울게. 보물이 나를 기다리곤 있지만 인명구조도 큰 일이니까.*

파스카: *넌 어쩔래?*

여기서 첫 번째 분기가 등장한다. 여기서 선택하는 분기에 따라 다음 미션이 바뀌는데 물론 돕겠어(もちろん…)을 선택하면 물방울의 돌로, 거절한다(断る)를 고르면 한심한 협박으로 미션이 변한다. 또한 돕는다를 선택하면 레이아, 디아스를 동료로 할 수 없고 이브는 하루가 지난 후에 동료로 할 수 있다. 거절하면 레이아와 디아스만 동료로 할 수 있다.

돕든 거절하든 사디야(또는 파스카)에게서 도와야 할 일을 들을 수 있다. 재료는 라프멜이라는 이름의 식물 잎. 검은 연도 샛길에 있는 파란 연도에 자생하는 식물이라고 한다. 단 파란 연도에 들어가려면 물방울 모양을 한 달의 힘을 지닌 돌이 필요하며 그것으로 파란 연도에 출입할 수 있는 것은 대보름날 한밤중 뿐. 남은 시간은 5일이다. 게다가 파란 연도는 하루가 몇분만에 지나는 곳이어서 30일 동안 탐색에 실패하면 속히 돌아오라는 주의도 받게 된다. 돕던 돕지 않던 검은 연도 12층으로 향하자. 그러면 교회의 타락 사제 가드몬이 나타나 자신의 돌을 지니고 있으니 돌을 가지고 싶으면 있는 돈을 전부 내놓으라는 되도 않는 협박을 해댄다(도울 경우에는 있는 돈을 모두 줘야 한다). 결과야 어찌되었든 더욱 많은 돈을 원하는 그는 보름이 되기 전까지 여기서 돈을 벌어서 내놓으라고 생떼를 쓴다. 하지만 선택의 여지는 없었으니….

약에 대한 주의를 주는 사디아

검은 연도 12층

물방울의 돌(雫の石) 한심한 협박(下らない脅迫) -Money!! My GOD!!-

클리어 조건 : 적을 한꺼번에 죽여서 500갈드(600갈드)를 번다

미션 특이 사항
제한기간: 5일 (물방울의 돌만)
목표금액: 물방울의 돌-500갈드, 한심한 협박-600갈드

미리 결전 장소에 플립 패널을 깔아두면 효과적이다

수컷들의 특성을 이용하여 이렇게 몰아넣고

벽의 스위치를 누르면 몰살 가능. 브레이크 포인트를 보라

여기는 냉기 마법을 사용하여 뚫어야 한다

일단 이 다음에 연속으로 등장하는 라프멜의 잎을 위하여 해독제를 10개 이상 사두자. 물방울의 돌의 경우에는 가드몬에게 빼앗긴 돈을 나중에 이자까지 쳐서 돌려받을 수 있지만 한심한 협박의 경우는 그렇지 않으므로 염두에 둘 것. 어쨌든 이 미션의 포인트는 몰살이다. 모든 브하만들을 한 마리씩 죽여나가면 절대로 500 내지 600 갈드를 벌 수가 없다. 하지만 강력한 트랩도 없는 플레이어 단독의 힘으로는 역시 몰살은 불가능하다. 하지만 이 미션은 특이하게도 굴러가는 돌이나 돌창살 등의 공격형 트랩이 존재하므로 그것을 이용해서 클리어해야 한다. 어떻게든 돈만 벌면 클리어이므로 나름대로의 방법을 연구해보아도 좋지만 가장 손쉽게 추천할 수 있는 법은 사진의 방법이다. 가장 몰아넣게 쉬운 장소일뿐더러 이곳으로 브하만들을 몰아넣는 과정에서 방해가 되는 브하만 암컷이 거의 출현하지 않기 때문이다. 위의 방법을 사용하면 돌창살 단 한번으로 클리어할 수 있을뿐더러 레어 아이템인 녹의 진수정이 대량으로 출현하기 때문에 나중에 주점에 팔아서 추가 수익도 얻을 수 있다. 나중에 다시 와서 같은 방법을 쓰면 얻을 수 있는 돈이 반으로 줄기 때문에 지금 노가다를 할 장소로는 적합치 않다. 냉기 트랩이나 마법으로 얻을 수 있는 코울의 지팡이는 그다지 강력한 무기는 아니지만 디아스, 에레아놀, 샤룬 등의 냉기 특기를 사용하는 동료를 데리고 왔다면 얻어두도록 하자(팔아서 자금으로 만드는 방법도 있다).

미션 입수 아이템

이름	비고
코울의 지팡이(コウルの杖)	냉기 속성 트랩(또는 마법) 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
브하만 수컷(ブーマン・オス)	16	말린 고기, 녹의 진수정(레어)	회색, 접근하면 반대 방향으로 도망친다, 가끔씩 돌팔매 공격을 한다
브하만 암컷(ブーマン・メス)	15	말린 고기, 녹의 진수정(레어)	핑크색, 접근하면 플레이어에게 접근한다, 근접 공격만 할 수 있다

돕는 루트를 선택했다면 그대로 파란 연도로 미션이 이어지며 돕지 않은 루트를 택했을 경우 '물방울의 돌을 받고 나서(雫の剣を…)'→'라프멜의 잎을 찾을 셈이야(ラフメル…)'를 선택한 경우에만 파란 연도로 가게되며 다른 선택지를 고르면 그대로 검은 연도로 가게 된다.

파란 연도

라프멜의 잎(ラフメルの葉) -Where Is RAFMEL ?-

클리어 조건 : 제한시간 내에 목표지점에 도달한다

미션 특이 사항
제한기간: 30일
분기에 따라서는 거치지 않을 수도 있다

기둥에 부딪여 떨어지지 않도록 주의

불로 태우지 않으면 상당한 시간을 잡아먹히게 된다

처음에는 이쪽으로 이동

최고의 난관. 이렇게 플립 패널을 설치해야만 한다

검은 연도 12층에서 막바로 이어지는 어려운 미션. 일단 주인공이 실수로 죽어버리면 클리어가 불가능해지므로 절대 주인공이 죽지 않도록 신경쓰자. 또한 노엘, 파스카 중 한 명은 동료에 넣어두면 상당한 시간을 단축할 수 있으므로 꼭 넣어두자. 그리고 앞에서도 강조했지만 해독제를 충분히 사두자. 그럼 미션 설명. 시간이 굉장히 빨리 지나가는 던전으로 말이 30일이지 실제로 10분도 되지 않는 엄청나게 짧은 시간이다. 걸어가는 것보다는 플립 패널을 이용하여 진행하는 것이 훨씬 빠르다. 적들이 조작에 자신이 있다면 무시하는 것이 가장 좋으나 그렇지 못하다면 약간 시간을 들여서 둥지까지 파괴하도록 하자. 윙들은 날아다니는 관계로 땅이 대응되지 않는 트랩은 효과가 없다는 것을 알아두자. 처음에 윙의 둥지가 있는 곳을 지나면 그 이후는 플립 패널을 이용하여 지나는 통로이다. 침착하게 기둥에 부딪히지 않도록 신중히 진행하자. 나무문의 내구력은 140이지만 파스카나 노엘로 태워버리면 일격으로 부서진다. 첫 번째 나무문을 부수고 윙의 둥지를 지나 두 번째 나무문을 지나면 더 이상 적은 등장하지 않고 약간의 퍼즐성이 있는 통로를 지나게 된다. 통상적으로 플립 패널을 사용하여 지나면 별 문제는 없지만 문제가 되는 곳이 한 군데 있으므로 사진으로 설명해 놓았다. 두 개의 기둥이 움직이고 있는 사이의 문으로 들어가면 미션 클리어.

미션 입수 아이템

이름	비고
포이즌 큐어	2개 있음
마르카의 세검(マルカの細剣)	플립 패널 1이 필요
파카랄의 창(ファカラルの槍)	플립 패널 1이 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
윙(ウィング)	19	포이즌 큐어	독 공격, 돌진을 사용
둥지	49	없음	부술 여유가 있다면 절대로 부수자

이미 말라버린 라프엘 나무

라프엘 나무까지 고생 끝에 도착하지만 이미 나무는 말라버린 뒤였다. 일행은 절망하고…. 하지만 일행의 애쉬를 생각하는 마음이 닿은 것일까, 갑자기 말라버린 나무에서 가지가 뻗더니 잎파리가 생겨난다. 일행은 다행히 라프엘의 잎을 가지고 마을로 돌아가게 된다. 마을에는 이미 제시카와 파스카가 돌아와 있었다. 하지만 같은 곳에서 돌아다녔는데 만나지 못해서 신기했다는 말에 쿨란은 유적에서는 시간의 속도뿐 아니라 차례에도 차이가 있다는 것을 설명한다. 즉 서로가 여행한 시간은 순서가 반드시 차례대로 지나가는 것이 아니라는 것. 하지만 너무도 어려운 개념에 제시카와 파스카는 이해를 못해 좌절….

아무리 쉽게 설명해도 이해하지 못하는 제시카

물질은 순간적으로 전송하지만 전송 도중에 100년도 넘는 시간이 흘러버리는 오묘한 전송기

이윽고 도착한 발데스 일행이 가져온 약 재료에 의해 무사히 약은 만들어지고 약은 전송기를 통하여 바깥 세상으로 옮겨진다. 남은 것은 무사히 동생에게 닿기를 바랄 뿐. 이제 사건이 하나 해결되었으니 다시 유적 탐험에 나서는 일행은 검은 연도의 더욱 깊은 곳을 노린다. 중간에 만난 발데스는 아스라파엘로 가는 검은 연도 가장 마지막의 통로는 0시가 되어야 통과할 수 있으며 수많은 문 중에서 하나만아 아스라파엘로 가는 진짜 길이라는 것도 가르쳐준다.

애쉬를 돕는다를 선택했을 경우 애쉬에게 지식의 반지를 받고

가드몬에게 빼앗긴 돈도 이자까지 쳐서 받을 수 있다

가짜 길에 살고 있는 인디고스라는 무서운 마물에 대해 설명해주는 발데스. 어떤 점이 무서운지는 미션 공략을 참조

검은 연도 29층

연도의 주인(羨道の住人) -Nice Home-

클리어 조건 : 클리어 조건: 목표지점에 도달한다

미션 특이 사항
없음

스위치 1

스위치 2

스위치 3

이곳이 플립 패널 3을 이용하여 지나는 곳. 건넌 후에 등장하는 지주신은 강적이다

미션 자체는 매우 간단해서 시작 지점에서 오른쪽(캐릭터 기준), 왼쪽 상단, 왼쪽 하단에 있는 방의 스위치를 켜서 출구의 문만 열면 된다. 역시 주인공이 죽으면 클리어할 수 없으므로 주의. 플립 패널 3을 이용해야 하는 왼쪽 하단 방 아래에 보이는 통로에 다가가면 건너편의 지주신이 원거리 공격을 가하므로 나중에 플립 패널 3을 갖추기 전까지는 가까이 가지도 말자(위력이 매우 강하다). 이 미션에서 주의해야 하는 것은 집단으로 끝도 없이 등장하는 니프키로 공, 방어력이 탁월하고(현재로서는) 측면에서 공격하려는 습성 때문에 이쪽의 공격을 곧잘 회피한다. 게다가 집단에게 둘러싸일 경우 순식간에 몰매를 맞아 즉사할 수도 있기 때문에 항상 신중하게 움직이도록 하자. 처음부터 적들은 상대하지 않고 도망갈 생각으로 미션에 임하면 의외로 쉽게 클리어할 수 있다.

미션 입수 아이템

이름	비고
안티 파이어	2개 있음
파카랄의 활	-
파카랄의 검	플립 패널 3 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
니프키(ニフキー)	26	치즈	무한으로 등장
지주신(クモガミ)	63	바리트의 검(레어)	플립 패널 3 필요

PlayStation

연도를 통과하면 파스카가 다른 일행(기본은 노엘과 사룬, 플레이어가 둘을 데리고 있을 경우 사라와 루카가 차례로 등장한다)을 데리고 먼저 검은 연도를 통과하여 내려와 있었다. 그들도 아스라 파엘로 가기 위해 0시가 되기를 기다리고 있던 것. 하지만 파스카가 성급하게 가짜 길로 가버린 레이아의 비명을 듣고 레이아를 구출하기 위해 주인공에게 같이 뛰어들 것을 제의한다(만일 라프렐의 잎을 거치지 않고 왔다면 선택지가 등장. '할 수 없군(ちっ, しょうがねえな)'을 선택한 경우에만 인디고스와 싸우게 된다. 라프렐의 잎을 거친 경우에는 인디고스와 대면 후 '이야기가 틀리잖아! 난 도망갈거야(話が…)'를 선택하면 인디고스와 싸우지 않을 수 있다).

노엘은 레이아가 애쉬에게 협력하지 않았었다며 구출을 맹렬히 반대한다

이길 가능성이 적다는 것을 알고도 물러서지 않는 파스카. 열혈남아다

검은 연도 35층

구출(救出) -REIA!!-

클리어 조건 : 인디고스를 쓰러뜨린다

미션 특이 사항
첫 번째 들어왔을 때에는 탈출 불가능 분기에 따라서는 거치지 않을 수도 있다

이때가 공격 찬스. 놓치지 말고 데미지를 주도록

이렇게 함정을 잔뜩 깔고 한번에 전부 발동시키는 쪽이 유리하다

검파 공격 중에도 움직임은 멈춘다

물리치면 거의 확실히 레벨이 오른다

검은 연도의 보스. 파스카가 강제로 동료가 되며 노엘과 사룬을 동료로 데려왔을 경우 루카나 사라 둘 중의 하나를 동료로 해야 한다. 일단 인디고스는 적색을 얼리거나 청색을 태우지 않는 한 어떤 공격도 통하지 않는다. 어느 한쪽을 얼리거나 태우면 약 10초 정도 나머지 한쪽에 보라색 원이 계속 점멸하는데 이때 인디고스에게 공격이 통하게 된다. 인디고스는 같은 열에 서면 주인공을 향해 세 번 검의 파동을 발사하는데 적색의 것은 불을 붙이고 청색의 것은 주인공을 얼린다. 또한 초근접 상태가 되면 검으로 물리 공격을 하는데 이것이 매우 강력하므로 주의가 요구된다. 파스카가 있기 때문에 태우는 데에는 문제가 없지만 불이 붙은 상태에서도 인디고스는 움직이므로 에레아놀이나 디아스를 애초에 동료로 데려와서 얼리는 쪽이 훨씬 여유를 가질 수 있어서 도움이 된다. 인디고스의 공격력만 주의하면 엄청나게 어려운 상대는 아니다.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	2개 있음
바라트의 검	클리어한 후 한 번 더 와야 얻을 수 있음

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
인디고스(적색)	100	파카랄의 검	냉기로 얼리면 청색을 공격할 수 있다
인디고스(청색)	100	파카랄의 검	불로 태우면 적색을 공격할 수 있다

인디고스를 물리치고 레이아도 구출한 일행. 파스카는 주인공이 레이아를 구하는 데에 공이 컸다며 먼저 유적으로 들어가라며 양보한다(인디고스와 싸우지 않은 경우 '싫은데? 난 먼저 갈거야(いやだね…)'를 선택하면 먼저 들어갈 수 있다). 드디어 진짜 모험이 펼쳐질 지하유적 아스라 파엘에 일행은 발을 들여놓을 수 있게 된 것이다.

일행의 마음이 레이아를 빨리 낫게 했을지 모른다는 티알라

파스카…너 그러다가 돈 언제 벌래…

숨겨진 던전

검은 연도 8층

6장까지 클리어하면 등장한다. 여기에 있는 아이템 중 하나만 얻을 수 있으며 얻을 수 있는 아이템은 다음과 같다.

다인슬레이프	상단 첫 번째
레라이유 나이프	상단 두 번째
틸 핑	상단 세 번째
핀마크르	하단 첫 번째
안스웰러 2	하단 두 번째
혼돈의 활	하단 세 번째

검은 연도 32층

2장까지 클리어하면 등장한다. 여기에 있는 아이템 중 하나만 얻을 수 있으며 얻을 수 있는 아이템은 다음과 같다.

이름	위치(십자키 기준)
알라일의 역검	우측 상단
알라일의 검	좌측 상단
알라일의 단검	우측 하단
알라일의 대검	좌측 하단

2장-아스라 파엘(アスラ・ファエル)

제1신전1층

태양의 신전(太陽の神殿) -Great Fake-

클리어 조건 : 목표지점에 도달한다

미션 특이 사항
없음

이 불 벽은 워터 보틀을 이용하여 통과하자

이때가 공격 찬스

다릴제이는 강하다. 은둔자의 단검은 무리해서 노리지 말 것

회전중에 잘못 맞으면 100 이상의 데미지를 입으므로 절대 도망

적들이 강해서 약간 난이도가 있는 미션. 적들은 리치가 긴 정면 공격과 정면 돌진 공격을 주체로 삼는다. 단독으로 등장하지 않기 때문에 한 마리를 신속히 처리하지 못하면 몰매를 맞을 가능성도 적지 않다. 어차피 시간 제한 따위는 없으므로 천천히 상대하도록. 돈의 여유가 있다면 포션을 많이 구비해두는 것이 좋다. 다릴제이를 전멸시키면 중간 보스 격인 제이콥이 등장한다. 특이하게도 플레이어와의 거리가 약간만 떨어지면 바로 뒤를 졸졸 따라오는 습성이 있으므로 네모난 방의 특성을 이용하여 구석 쪽으로 뱅뱅 돌면 제이콥도 따라서 빙빙 돌며 쫓아온다. 회전을 멈추면 곧바로 뒤를 돌아 공격(보라색 원이 점멸한다). 창이나 활이 있으면 효과적으로 피해를 줄 수 있다. 제이콥을 처치하면 떨어뜨리는 번개 신의 석장은 죽일 때마다 주므로 미션을 반복하는 것도 나쁘지는 않다.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	-
태양의 목걸이	냉기 속성 트랩(또는 마법)이 필요
은둔자의 활	플립 패널 3 필요
플러의 석판	플립 패널 3 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
다릴제이(ダリルジェイ)	28	워터 보틀, 은둔자의 단검(레어)	리치가 길고 움직임이 빠르다
제이콥(ジェイコブ)	80	번개 신의 석장	회전 중에 무적

신전 안쪽에서는 발데스와 쿰란이 있었다. 쿰란의 연구를 위해 발데스가 망을 보면서 며칠째 죽을 치고 있다고 한다. 발데스는 마을에 갈 일이 있으면 티알라에게 조금 늦을 것 같다며 전언을 부탁한다. 그리고 절대 무리하지 말라며 몸을 지킬 것을 신신당부한다. 그런데 유적에서 만난 다른 모험자들로부터 티알라를 도울 것을 부탁받은 일행은 일단 교회로 돌아갈 것을 결심한다.

티알라가 일행을 부른 이유는 로렌초라는 사람을 찾아달라는 것. 사람 한 둘 없어지는 게 그리 신기한 것도 아닌 이 마을에서 사람 하나 없어진 게 뭐가 대수냐는 말에 티알라는 로렌초라는 사람은 현재 걸어 다니는 것만으로도 격심한 통증을 느낄 정도의 중환자라는 설명을 해준다. 그리하여 이번에도 돕겠다는 사람과 돕지 않겠다는 사람으로 일행이 갈리게 되는데…. 주인공도 여기에서 선택을 할 수가 있다. '물론 도와야지(もちろん…)'을 고르면 미션 '사람 찾기'로 갈 수 있고 '돈주면 돕지(お金を…)'를 고르면 일부 캐릭터와의 상성을 떨어뜨리지만 '사람 찾기'로 갈 수는 있다(미션이 끝난 후 돈을 받을 때 돈을 안 받는 선택지를 고를 수 없다). '도울 생각도 없어(手傳う…)'를 고르면 '사람 찾기'를 할 수도, 곧바로 강철의 문지기로 갈 수도 있다.

주인공이 실수로 불러낸 몬스터를 놀라운 실력으로 처리하는 발데스

이브는 '위선'이라는 개념을 극도로 싫어하고 있다

쿰란은 일행은 물론 몬스터가 온 것도 모르고 있었다

지난 번의 빚을 갚겠다며 주인공을 돕는 레이아

서쪽제단

사람 찾기(尋ね人) -Letter From LORENZO-

클리어 조건 : 클리어 조건: 적을 전멸시킨다

미션 특이 사항
제한기간: 5일
분기에 따라서는 거치지 않을 수도 있다. 인디고스와 싸운 경우 레이아가 강제로 동료가 된다

이곳까지 기둥을 이동시키면 된다

이 문을 부수면 숨겨진 미션이 출현한다

고데스는 이 블록이 떨어질 때만 공격이 가능하다

리빙 스태츄는 차라리 트랩으로 상대하는 것이 편하다

PlayStation

처음에 등장하는 두 개의 가시 기둥은 가까이 접근하면 자동으로 플레이어를 추적한다. 기둥은 레이아의 선더를 명중시키면 가시가 없어지고 잠시 보통 기둥으로 변한다. 검 등으로 충격을 주면 움직일 수 있으나 금방 가시가 다시 생기므로 2~3회 움직이고 다시 바로 옆에 선더를 깔아서 가시가 나오자마자 다시 선더를 먹이자. 2개 모두 이동시키고 막힌 문 옆의 녹색 스위치를 조사하면 문이 열리게 된다.

이제 리빙 스태츄와 고데스와의 싸움이 남아있다. 우측으로 올라가서 플립 패널을 이용하여 진행하면 녹색 스위치가 하나 더 나온다. 이것을 조사하면 고데스가 움직이기 시작하고 고데스에게 데미지를 줄 수가 있게 된다. 고데스는 지팡이를 땅에 쳐서 기둥을 세 번 떨어뜨리는데 이 기둥의 데미지가 막강하고 기둥이 떨어질 수밖에 피해를 줄 수가 없다. 조금씩 확실하게 데미지를 주는 방법을 택하자. 리빙 스태츄는 사진의 방법을 이용하지 않고 직접 공격으로 상대하면 꽤나 까다로우므로 주의할 것.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	-

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
리빙 스태츄(Lスタチュー)	34	없음	리치가 길고 연사가 빠름. 어려운 적
고데스(ゴッデス)	100	없음	데미지를 줄 수 있는 기회가 한정되어 있음. 움직이지 않는다

주인공들이 발견한 것은 로렌초의 싸늘한 시체. 로렌초는 어차피 길게 살지 못할 것이라면 최후의 순간 만큼이라도 모험자로 죽고 싶었기 때문에 동료들이 죽었던 유적으로 몸을 던진 것이었고, 그동안 보살펴준 티알라에게 정말 고맙다는 유서를 손에 쥐고 있었다. 술집으로 가면 어떤 술주정뱅이가 난동을 피우고 있다. 그때 사디아의 집에서 살고 있는 불사자(不死者) 파툼이 나타나고 주정뱅이는 파툼을 '괴물'이라고 맹 비난하다가 파툼의 마법을 맞고 죽고 만다. 뒤늦게 나타난 오이겐은 주인공에게 파툼의 괴로운 과거를 이야기해준다. 아자레의 돌 때문에 누나인 나디와 함께 불사의 몸이 되었고 그 때문에 귀족들의 노리개로 팔려가 갖은 인체 실험과 농락을 당했다는 것. 그 충격 때문에 나디는 보고 듣고 말하지 않는 살아있는 시체가 되었다는 것을. 그리고 그들을 진정으로 배려하고 싶다면 파툼과 나디에게 간섭하지 말고 가만히 두라는 부탁을 한다.

어쨌든 다시 본래의 목적으로 돌아가서 아스라 파엘에 있는 태양의 보석을 찾은 일행. 그리고 플레이어 팀은 드디어 태양의 보석이 있다는 최상층에 도착한다. 그리고 보석을 지키는 가디언과 싸움을 치르게 된다.

이브는 자아도취가 지나치며 냉철하게 로렌초를 비난한다

자신의 검을 팔아 교회에 보태달라는 로렌초의 편지

발데스는 티알라의 사례금을 전달하면서 절대 죽지 말라는 당부를 한다

눈깜짝하지 않고 사람을 죽이는 파툼

제 1신전의 상층 강철의 문지기(鋼鐵の番問者) -Iron Gardian-

클리어 조건 : 가디언을 쓰러뜨린다

미션 특이 사항
없음

오일에 걸리면 공격보다는 도망

떨어지는 천장과 기둥에 막혀 도주로를 차단당하지 않도록 주의

불기둥이 최대의 난점. 가만이 한 군데에 있으면 반드시 맞는다

레키의 석판을 노린다면 몸을 상대하자

아스라 파엘의 보스. 총 2회 쓰러뜨려야 한다. 주공격 패턴은 변신하여 쏘는 거대한 직선형 화염 레이저, 플레이어 근처에서 발생하는 원형 불기둥, 펀치 공격이다. 데미지 여부에 관계없이 공격을 맞으면 자신의 몸을 중심으로 원형 불기둥을 발생시킨다. 불기둥이 발생하면 천장의 일부가 무너져 내리며 불기둥이나 펀치에 맞은 기둥은 옆으로 쓰러진다. 가디언에게 데미지를 줄 수 있는 유일한 수단은 무기로 무너진 천장이나 기둥을 튕겨서 가디언에게 맞추는 것이다. 핸드는 가까이 만 가지 않으면 오일을 쓰지 않으므로 무시해도 좋다(핸드들은 대개 멋대로 가디언에게 맞아 죽는다). 가디언을 한 번 쓰러뜨리고 나면 제 2형태로 몸과 머리가 분리된다. 일정 간격으로 지속적으로 불기둥이 생기므로 멈춰있으면 연속으로 데미지를 입게 된다. 가디언의 몸은 가까이 가지 않으면 거의 공격을 하지 않으므로 머리만 노린다면 무시해도 좋다. 머리의 경우 빠르게 움직이면서 강력한 화염탄을 발사하는데 구석에 몰아넣으면 움직이지 않으므로 몰아넣고 연속 공격으로 끝장을 내자. 물론 화염탄이나 핸드, 불기둥 공격이 신경 이지만 포션이나 회복마법으로 약간만 버티면 되므로 피해를 감수하고 찬스가 왔을 때 한번에 끝내자.

미션 입수 아이템
없음

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
가디언(ガーディアン)	100	없음	직접 공격, 트랩 공격에 데미지를 입지 않음
가디언(ガーディアン)	100	레키의 석판	가디언을 한 번 쓰러뜨린 후 머리가 없는 버전. 직접 공격이 통한다
갈헤드(ガルヘッド)	80	없음	가디언을 한 번 쓰러뜨릴 후 떨어져나온 머리. 이걸 쓰러뜨리면 미션 클리어
핸드(ハンド)	20	파카랄의 단검	오일 공격, 재생

드디어 태양의 보석을 얻게 된 일행. 하지만 일행은 돌아가던 길에 한번도 와보지 못한 이상한 방으로 들어가게 되고 거기에서 보라색으로 빛나는 이상한 검을 발견하게 되는데….

'자색의 검'이라 불리우는 마검. 이 검의 영향으로 3인은 흉전사로 변하게 된다

지팡이를 짚은 남자: 사…살려줘….

오이겐: 엥? 싸움이냐? 거 좀 봐주면서 싸우….

어깨에 부상을 입은 남자: 사, 살려줘…. 보라색 검…보라색 흉전사가!

오이겐: 뭐, 뭐시라!?

어깨에 부상을 입은 남자: 틀림없어…이, 2년전 그 때랑 똑같아….

오이겐: 가장 자신있는 무기를 꺼내! 싸울 준비를 하라구! 칫, 왜 발데스도, 쿨란도 없을 때…. 큰일이군…. 지금 마을에 남은 녀석들은 아무도 흉전사와 맞장을 뜰 수가 없단 말이야…. 파툼이나 가이우스가 싸워주면 좋은데 녀석들은 이번에도 움직일 턱이 없지…. 이런, 나도 늙었군. 이렇게 떨다니….

어깨에 부상을 입은 남자: 혀, 형님…조심하슈…다섯, 아니 여섯 명은 됐어….

오이겐: 여섯이라고라!? 점점 절망적이구먼…그래서, 누구야? 어디있어?

어깨에 부상을 입은 남자: 날 벤 놈은 사드라딘가 하는 세피티아에서 온 떡대였수. 거기다 신입들도 있었어. 둘 있었던 것 같은데….

오이겐: 신입 녀석들도냐…. 하다못해 편하게 죽여주곤 싶지만 그렇게 간단히 말할 수도 없겠군…. 너희들은 여기서 움직이지 마라. 만약 흉전사가 여기 들어오면 각오하고 한꺼번에 덤벼! 결코 등을 보이지 마라! 알겠지!

떨고 있는 마법사: 나, 난 싫어…사람을 죽이다니….

오이겐: 그 검에 난 촉수가 녀석들 팔을 휘감고 있단 말이다. 검만으로 떼어내는 건 무리야. 더욱이 그게 된다고 쳐도 그럴 여유따윈 없단 말이지. 상대는 괴수다. 죽이지 않으면 이쪽이 죽어. 유감이지만 포기해!

떨고 있는 마법사: 그, 그래도….

오이겐: 만일 상대가 아는 사람이라고 쳐도 봐주지 마라! 자기가 죽여주는 게 최소한의 동정이라고 생각해!

떨고 있는 마법사: 그, 그래도, 나, 난….

오이겐: 알았냐! 나도 싫단 말이다….

도적풍의 남자: 젠장맞을…. 끄떡도 안 하잖아….

오이겐: 안 통할 리가 없어. 데미지는 주고 있다! 그때도 이겼잖냐!

KOF의 이오리를 연상시키는 보라색 불꽃

도적풍의 남자: 이겼다고는 해도, 단 4명한테 200명은 죽었잖아…. 게다가 그때 호각으로 싸운 건 발데스 형님하고 선생밖에 없었다고. 오이겐 형님한텐 미안하지만 역시 우리들로는 어떻게 해볼 수 있는 적이 아냐.

대검을 지닌 전사: 약한 소리 하지마. 녀석들은 짐승하고 같단 말야. 쫄고 있는 놈부터 순서대로….

오이겐: 온다!

주인공을 구하기 위해 파툼을 막는 발데스. 하지만 발데스는 흉전사의 자색이 검에 베이고 만다…

대검을 지닌 전사: 제, 젠장!!

오이겐: 멈춰, 길게 쫓지마! 들지 않을 리가 없잖아…. 근데 왜 안 죽는거야? 발데스, 쿨란…. 너희들은 대체 어떻게 이런 괴물들을 장사지냈지?

대검을 지닌 전사: 아…!!

오이겐: 파, 파툼…어째서 네가?

대검을 지닌 전사: 괴, 굉장해….

파툼: 아직이다….

오이겐: 바, 발데스!

흉전사와 싸움으로 생겨난 부상자들

숨겨진 던전

서쪽 제단 18층

사람 찾기에서 금이 간 문을 부수면 등장한다. 여기에 등장하는 아이템은 전부 얻을 수 있다.
등장하는 아이템은 수호성자의 로브, 바라트의 역검, 카임의 창, 바라트의 활이다.

신전 동쪽 탑

미션 '태양의 신전'에서 뮬러의 석판을 얻으면 등장한다. 여기에 등장하는 아이템은 전부 얻을 수 있다. 등장하는 아이템은 연옥의 옷, 올 리커버 2, 여신의 상이다.

3장-연옥(煉獄)

정상이 된 주인공을 축하해 주는 동료들

주인공이 흉전사였을 때에 죽인 사람들의 동료들이 주인공을 죽이려 하지만

발데스가 등장하여 주인공을 구해준다

주인공은 수개월 후에 정상의 몸을 찾게 된다. 동료들은 주인공이 정상의 몸을 찾게 된 것도 마을 사람들의 덕이라는 것을 설명해준다. 주인공의 혼은 주인공의 몸을 떠나 유적의 '연옥'이라는 곳에 있는 '제울의 기둥'이라는 곳에 봉인되어 있던 것. 그리고 그 기둥을 파괴하자 주인공이 정신을 차렸다는

주점에 가면 마을과 바깥과의 연락이 끊겼다는 이야기를 들을 수 있다

쿰란은 자신이 발데스의 목숨을 이용했다는 죄책감에 싸여있다

이야기. 하지만 아직 마지막 한 명('강철의 문지기'를 클리어할 때에 상성이 낮았던 동료)이 의식을 되찾지 못하고 있기에 이번엔 주인공이 동료를 위하여 제올의 기둥을 찾기로 하고 연옥으로 향한다. 참고로 여기서 트랩을 개조하고 싶으면 주점에 가서 쿰란을 만나고 쿰란의 집에서 쿰란을 만난 후에 24시간을 보내고 쿰란에게 가자.

일곱 별의 궁전북부 상층

제올의 기둥(ジェオルの柱) -Pillar Of Spilit-

클리어 조건 : 목표 지점에 도달한다

미션 특이 사항
무한 콤보 사용 가능

바큠으로 치워야 한다

돈 노가다 최고의 장소. 브레이크 포인트에 주목!

이곳은 플립 패널을 잘 설치해야 한다. 오로지 한 군데로만 이동 가능

바람의 창은 꼭 얻어라

너무도 많이 쏟아져 나오는 적들 덕분에 어려운 미션이다. 바큠이 없으면 기본적으로 진행조차 할 수 없으므로 쿰란의 집에서 개발을 하고 오도록. 바큠을 이용하여 바위를 뒤로 치우고 플립 패널을 이용하여 건너편으로 가면 이제부터가 시작이다. 적들은 벽에 있는 구멍에서 끝도 없이 나오므로 일일이 상대하다가는 시간 낭비에 불과하다. 걸리는 적들만 상대하면서 이동하자. 갈드 노가다에 유용한 바람의 창은 반드시 입수하도록. 마지막 부분의 드래곤 테일들이 도사리는 곳에서 하얀색 판 비슷한 것을 부수면 출구가 나타난다. 회복약과 방어구를 충분히 갖추지 않으면 상당한 패배의 고배를 마시리라 생각한다. 그러한 사람들을 위한 꽁수 한 가지. 이 곳에서 얻을 수 있는 바람의 창을 얻고 아처 테일이 나오는 구멍이 2개 붙어있는 장소로 간다(주인공이 성직자, 또는 샤룬이 필요). 거기에서 아처 테일이 나오는 타이밍에만 맞추어 적을 공격하면 적이 멀리 날아가서 용암에 떨어져 죽어버린다. 이것을 반복하면 순식간에 40,000 갈드 이상을 벌 수가 있다. 좋은 장비와 많은 회복제를 사 두도록. 참고로 한 번 클리어한 후 몇 번이고 와서 계속 노가다를 할 수 있다.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	플립 패널 1 필요
바람의 창	플립 패널 1 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
아머 테일(アーマーテイル)	50	말린 고기	무한으로 등장
아처 테일(アーチャーテイル)	40	말린 고기, 알라일의 활(레어)	무한으로 등장
드래곤 테일(ドラゴンテイル)	60	말린 고기, 알라일의 창도끼(레어)	무한으로 등장

제올의 기둥을 발견한 일행. 하지만 루카의 혼이 있는 기둥은 아니다

제올의 기둥을 발견한 일행. 하지만 그 기둥에 동료의 혼은 들어있지 않았다. 할 수 없이 다른 곳을 조사하기 위하여 티알라에게 지시를 받기 위해 지상으로 돌아간 일행. 티알라는 다른 곳을 조사할 계획을 세우겠다며 내일 다시 교회를 찾아달라고 한다.

방으로 돌아온 주인공에게 불쑥 찾아오는 제시카. 그녀는 연옥에서 식료로 쓸만한 식물을 발견했다며 그 식물의 열매를 잔뜩 얻어서 식량 부족을 타개함으로서 흉전사로서 냉대받고 있는 주인공의 명예회복과 제시카 자신의 부 축적을 동시에 해결하자는 묘안(?)을 제시한다. 여기서 수락을 하면(ああ, 行こう) 미션 '제시카의 열매'를, 그렇지 않으면 다음 날 미션 '연옥의 마수'로 가게 된다.

제시카는 가장 호감도가 좋은 동료를 같이 데려온다. 상성 상승에 좋으므로 가급적이면 미션을 하자

선택지와는 상관없이 일단 이야기는 들어야 한다

동부 상층

제시카의 열매(ジェシカの實) -La JESICA-

클리어 조건 : 부에아다니를 전멸시킨다

미션 특이 사항
제한시간: 12시간
제시카의 제안을 거절하면 등장하지 않는다.
흉전사에서 정상으로 돌아온 다음 주점에서 오이겐과 쿰란의 회화를 듣지 못하면 등장하지 않는다.

바위로 불이 피어오르는 부분을 눌러 끄자

이 공격에 맞으면 최소한 100이상의 데미지를 입는다. 바위 뒤에라도 숨자

이곳에는 바위가 한 개 부족하므로 우측 상단에 남는 바위를 가져오자

남은 불씨가 하나나 두 개가 되었을 때 집중 공격

부에아다니는 바닥에 불이 피어오르는 동그란 원 이외의 장소에서는 등장하지 않는다. 또한 가까이 접근하면 전방으로 불을 뿜고 멀리 있으면 잠시 모습을 감추었다가 넓은 범위에 강력한 위력을 지닌 회전 공격을 가한다. 회전 공격은 몇 대만 맞으면 전멸이므로 반드시 회피해야할 기술. 일단 부에아다니가 출현하는 장소를 줄이는 것이 급선무이다. 바위로 원을 눌러놓으면 그 장소에서는 더 이상 부에아다니가 등장하지 않는다. 바위를 미처 댈 틈이 없다면 일단 제시카의 워터를 이용하여 불을 잠시 꺼두자(나중에 다시 켜진다). 무기와 바름, 플립 패널을 이용하면 바위들을 움직일 수 있다. 부에아다니의 엄청나게 강력한 회전 공격에 주의하면 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 남은 원이 하나가 되어버리면 계속 그 원에서만 등장하므로 등장하자마자 공격을 가하여 나오는 족족 척살하면 OK. 레벨이 높은 바름이나 플립 패널, NB +수치가 높은 무기가 있으면 더욱 편하게 진행할 수 있다.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	-

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
부에아다니(ブーエヤダーニ)	50	포션	불이 없으면 등장할 수 없음

열매를 획득하여 의기양양하게 사디아와 오이겐에게 자랑을 하는 제시카. 하지만 사디아와 오이겐은 그 열매를 '비세라의 열매'라며 한 입만 먹어도 발열, 복통, 발진, 구토, 환각 유발, 피가 섞인 설사, 손발의 경련을 일으키는 독성 열매라고 한다. 하지만 제시카는 하나를 통째로 먹어도 맛만 좋았다고 반대 의견을 내지만 열매를 발견했을 당시 한 입 먹어본 주인공은…. 며칠 후 몸이 좀 나아진 주인공은 다시 제올의 기둥을 찾아 연옥을 나아간다.

용전사 다음엔 발열복통발진구토환각설사경련 환자

상성이 가장 좋은 캐릭터가 주인공을 간병해준다. 상성은 당연히 상승. 제시카의 열매를 진행했을 때에만 나오는 보너스이다

일곱 별의 궁전 서부 상층

연옥의 마수(煉獄の魔獸) -Beast Of Purgatory-

클리어 조건 : 적을 전멸시킨다

미션 특이 사항
없음

이렇게 생긴 바닥에 충격을 주면 폭발. 데미지와 함께 주위의 캐릭터, 바위가 날아가 버린다

바위를 이용하여 키메라의 화염탄을 봉쇄하자

포물선 형의 화염기둥 뿐만 아니라 용암에서 올라오는 불똥에 맞아도 데미지

잊어먹기 쉬운 곳이다. 주의를 요망

바닥 이곳 저곳에 있는 지뢰(?)와도 같은 데미지 필드가 신경쓰이는 곳으로 적으로 등장하는 스크래치는 매우 약하므로 신경쓰지 않아도 된다. 문제는 화염탄을 데미지 필드에 명중시켜 간접적으로 커다란 데미지를 주는 키메라. 이 녀석은 던전에 서너개 정도 있는 바위를 앞세워 접근하면 화염탄을 봉쇄할 수 있기 때문에 바위를 방패삼아 전진하자. 단 바위를 데미지 필드 근처에 위치시키면 키메라가 화염탄을 발사하여 바위를 용암 밖으로 날려버리므로 조심해서 옮기자(바름을 사용하면 안전하게 옮길 수 있다). 만일 방패 삼을 바위가 없다면 높은 레벨의 플립 패널을 연속으로 사용하여 이동하던가 활을 이용하여 쏘고 피하기를 반복하자(화염탄이 날아오는 루트로 쏘면 맞는다). 전격 트랩이 필요한 아이템 상자는 사실 전격 속성을 지닌 무기로도 봉인을 제거할 수 있다. 좁은 통로에서 플립 패널로 건너서 가야 하는 곳은 잊고 지나치기 쉬우니 주의할 것. 키메라의 화염탄만 주의하면 그다지 어려울 것 없는 미션이다.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	-
레키의 석판	전격 속성의 트랩(또는 마법)이 필요
불꽃의 갑옷	플립 패널 3 필요
광명의 석장	플립 패널 3 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
스크래치(スクラッチ)	40	마른 고기	키메라가 살아있으면 계속 생산해낸다
키메라(キメラ)	60	용두 결정	멀리서 화염탄으로 공격, 바닥을 폭발시켜서 공격한다. 독 공격 가능

서부 상층을 나아갔지만 만난 것은 같이 제올의 기둥을 찾고 있는 마을의 다른 모험가들. 그들은 주인공들도 수고했다며 주점에서 뭐라도 사줄테니 같이 밥이나 먹자고 한다. 하지만 마을에서는 좋지 않은 뉴스가 도착해 있었으니…. 바깥 세상에서 몬스터들이 각지에 출현하기 시작했다는 것이다. 몬스터들이 우글거리는 칼스 바스티드에의 눈초리는 고울리 없고…. 티알라는 마을도 전력적으로 슬슬 어려워지고 있다며 일이 이렇게 된 이상 하루라도 빨리 루카를 발견해내야 한다며 가장 깊은 곳인 '정화의 궁전'을 조사해보자고 한다.

포스마이어는 발데스가 목숨을 바꾸어 구한 주인공을 눈여겨보고 있었다

주점의 대자보에 적힌 바깥 세상의 소식을 보고 놀라는 사람들

정화의 궁전으로 향하는 도중 심한 부상을 입은 포스마이어를 발견한 일행. 그는 자신의 동료인 온벨트가 몬스터에게 포위되어 있다며 온벨트를 구해줄 것을 당부하고 숨을 거둔다.

PlayStation

연옥 속죄의 관문

전사의 유언(戰士の遺言) -Last Words-

클리어 조건 : 온벨트를 구출한다

미션 특이 사항
온벨트의 HP는 접촉전에 1, 접촉 후에는 50.
한 번 클리어하면 두 번 다시 올 수 없다

여기에서 플립 패널로 건너는 것이 중요

도착하면 온벨트에게 말을 걸기 전에 혼의 기둥을 부수자

온벨트에게 불이 옮겨 붙지 않도록 데몬즈 크랩을 한 발 앞서서 처리하자

클리어하기 전에 아이템을 꼭 챙기자.

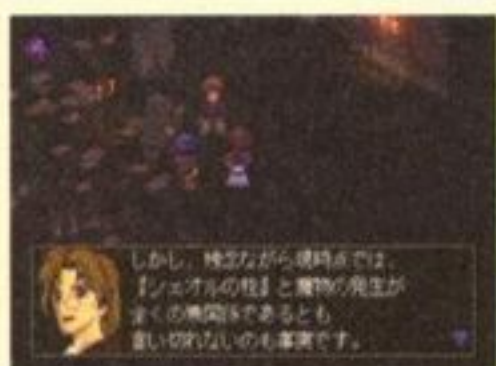
공략법을 모르면 엄청나게 어려운 미션. 일단 시작하자마자 우측으로 올라가서 위쪽으로 플립 패널을 이용해 건넌다. 포션을 입수하고(시간에 자신이 없으면 얻지 말자)우측으로 플립 패널을 이용하여 건넌 후 외길을 따라 올라가서 바위를 부수고 온벨트가 있는 방으로 들어가자. 온벨트에게 공격하면 일격에 죽어버리므로 절대 공격하지 말도록. 온벨트 뒤쪽에 보면 바위로 막혀있는 좁은 방에 기둥이 하나 있는 것을 볼 수 있는데 이것을 신속하게 부수도록 하자. 그리고 온벨트에게 ×버튼으로 말을 걸면 온벨트가 움직이기 시작한다. 이때쯤 되면 이제 슬레이브 데몬이 바위를 부수고 들이닥칠텐데 혼의 기둥을 부수었다면 그다지 어렵지 않게 물리칠 수 있을 것이다. 슬레이브 데몬 2 마리를 모두 처치하고 서둘러 온벨트를 따라잡으면 이제는 데몬즈 크랩들이 널려있다. 온벨트에게 불이 붙으면 무조건 죽는다. 절대로 공격받지 않도록 만전을 기하자. 자신이 없으면 아이스나 바큠 등을 이용해도 좋다. 온벨트가 입구까지 이동하면 천천히 던전을 다시 돌면서 얻지 못했던 아이템들을 얻고 온벨트에게 말을 걸자. 그러면 드디어 미션 클리어.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	플립 패널 1 필요
심판의 석장	플립 패널 1 필요
길바스의 석판	플립 패널 1 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
데몬즈 크랩(デモンズクラブ)	45	말린 고기	공격이 열 속성
슬레이브 데몬(スレイブデーモン)	60	전사의 지팡이	혼의 기둥을 부수기 전에는 무적

온벨트는 동료의 죽음을 슬퍼하며 쓸쓸히 마을로 돌아간다. 그리고 주점에는 지난날보다 더 충격적인 뉴스가 도착했다. 바깥 세상의 몬스터는 칼스 바스티드에 한 번이라도 갔다온 경험이 있는 사람들이 변한 것이라며 각 나라에서는 칼스 바스티드와 관계 있는 사람들을 청형하고 있는 사례도 있다고 한다. 그러한 와중에 쿰란이 일행을 부른다.

용전사로 변한 경험이 있는 사람들을 모아놓고 이야기를 하는 쿰란

쿰란은 제올의 기둥의 파괴와 몬스터의 등장에 대한 상관 관계에 대한 설명을 시작한다. 그것은 바로 기둥을 파괴할수록 바깥 세상에 더욱 많은 몬스터가 등장한다는 것. 확실한 증거는 없지만 시간, 날짜 등을 대조할 때에 파괴한 날짜와 몬스터가 늘어난 날짜가 일치한다는 것이다. 그리고 아직도 의식이 돌아오지 않는 동료를 구할 것인지, 구하지 않을 것인지를 판단해 달라는 어려운 결정권을 셋에게 준다.

당신은 동료를 구할 것인가 구하지 않을 것인가

연옥 정화의 궁전

업화의 가면(業火の仮面) -Flame Taitan-

클리어 조건 : 이이팻시를 물리치고 목표지점에 도달한다

미션 특이 사항
없음

이곳을 건널 때 플립 패널을 이용하면 이동시간을 단축할 수 있다

이이팻시(제 2형태)가 사진의 위치에 있을 때에는 활이나 마법 이외에는 피해를 줄 수 없다

이이팻시가 죽으면 무작위로 떨어지는 화염탄. 멈추지만 않으면 대개의 탄알은 피할 수 있다

여기를 지난 후 끊긴 길에서는 플립 패널을 이용. 판단력이 흐려지면 까먹기 쉽다

일단 시작하자마자 보이는 레온돈은 모두 죽이자. 용암에 얼굴만 나타나는 형태의 이이팻시는 1 형태에서 자체 공격력은 없으므로 여유있게 상대하도록 하자. 샤론, 파스카, 마법사 중 하나가 있으면 조금 더 쉽게 상대할 수 있다. 이이팻시의 타점은 얼굴의 가운데 부분이기 때문이다. 공격을 받으면 용암 속으로 잠수하여 다른 곳으로 나타나므로 그 동안에는 새로 생겨난 레온돈을 제거하도록 하자. 레온돈은 이이팻시의 HP를 회복시키는 역할도 하기 때문이다. 제 2 형태 역시 얼굴 부분을 공격하면 되지만 나타난 뒤 약간의 시간이 지나면 긴 시간 동안 화염탄 공격을 가한다. 제자리에 있지만 않으면 피할 수 있으므로 그다지 위협적인 공격은 아니다. 이이팻시를 물리치면 막혀있던 통로가 열리면서 화면 전체에 걸쳐 화염탄이 떨어지기 시작한다. 통로가 약간 복잡하기는 하지만 그리 분기가 많은 것도 아니므로 아이템을 확실히 챙겨 출구로 빠져나가도록. 어두운 모니터에서는 명도를 밝게 조절하고 플레이하도록 하자.

미션 입수 아이템

이름	비고
힘의 지팡이	-
포션	플립 패널 1 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
레온돈(レオンドン)	65	마른 고기	열 속성 공격
이이팻시(イイパッシー)	150	없음	레온돈을 만들어 낸다
이이팻시(イイパッシー)제 2형태	150	없음	화염탄으로 공격

쿰란은 목숨을 바치려는 발데스를 더 이상 막지 않는다

이이팻시를 물리치고 제올의 기둥을 지나 시간의 회랑의 입구 지상으로 돌아온 일행. 그런데 어찌된 일인지 기둥과 몬스터와의 관계가 이미 마을 안에 주욱 소문이 퍼져 있었다. 하지만 쿰란은 마을 사람들을 모아 그것에 대한 설명을 시작한다. 아스라 파엘과 지하유적의 정체는 거대한 정신 세계이며 거기에서 나오는 괴물과 돈, 보물들은 사람들의 마음이 구체화되어 등장하는 곳이라는 것이다. 그리고 현재 그 정신 세계와 현실 세계가 융합하려 하고 있으며 세계에 빈발하는 몬스터 출현은 그 초기 징후라는 것. 따라서 기둥을 부수건 부수지 않건 몬스터의 등장은 필연이었다는 것. 어쨌든 칼스 바스티드의 사람들은 졸지에 세계의 융합을 막는, 세계를 구하는 대 작업에 봉착하게 된 것이다. 융합을 저지하기 위해서는 시간의 회랑 너머에 있는 '시원의 땅'이라는 곳까지 가야만 한다고 한다. 문제는 시간의 회랑을 넘어서는 특수한 결계 때문에 더 이상 진행이 불가능하다는 것이다. 하지만 쿰란은 이미 시간의 회랑을 돌파하는 방법도 알아내었다. 그것은 바로 산 제물. 그리고 이미 목숨이 얼마남지 않은 발데스는 그 제물 역을 자청한다.

숨겨진 던전

북동부 상층

미션 '제올의 기둥'에서 색깔이 다른 바위를 하나 부수면 나타난다. 섀도우 팽, 얼음의 갑옷, 바람의 검을 입수할 수 있다.

남부 하층

미션 '업화의 가면'에서 힘의 지팡이를 입수하면 나타난다. 디일렉의 반지, 녹의 갑옷, 전신의 지팡이, 에다의 지팡이를 얻을 수 있다.

4장-시간의 회랑(時の回廊)

출발 전날 주점에서 벌어지는 오이겐, 발데스, 쿰란 세 친구의 마지막 술자리. 주인공은 발데스에게 최후의 인사를 하기 위해 찾아간다. 발데스는 주인공이 죽은 자신의 막내 동생의 또래 뻘 되는 나이라면서 다시 한 번 동생들을 생각하게 해 줘서 감사하다는 말, 그리고 반드시 살아남으라는 말을 남기고 모두가 일어나기 전, 새벽에 쿰란과 함께 마을을 떠난다. 그리고 13일 후, 쿰란만이 마을로 돌아온다. 이제 시간의 회랑으로 나아가자. (미션 걸음의 회랑)

발데스에게 동료를 데리고 가면 동료들에게도 한 마디씩 남긴다

시간의 회랑 재혼문

얼음의 회랑(氷の回廊) -Farewell Cloister-

클리어 조건 : 목표지점에 도달한다

미션 특이 사항

없음

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	-
패왕의 장갑	전격 속성 트랩(또는 마법)이 필요

반사경은 공격 또는 바람으로만 움직일 수 있다

첫 번째 방에서의 반사경 배치. 오렌지 색 문이 열린다

두 번째 방에서의 반사경 배치. 파란색 문이 열린다

세 번째 방에서의 반사경 배치. 일단 파란 원에 들어가서 막을 치고

이렇게 4번을 튕기면 된다

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
나크(ナック)	45	디아이스의 반지	공격 발동이 느리다
펜릴(フェンリル)	40	펜릴의 결정	리치가 길고 빠르다. 귀찮은 상대

말 보다는 사진 설명이 효과적인 미션. 사진처럼 움직이면 별 무리 없이 클리어할 수 있다. 주의할 점은 일단 보라색 문은 시간이 조금 지나면 다시 닫혀버리므로 빨리 들어가라는 것. 그리고 파란색 원에서 생성하는 막은 마법 엘빈 망토로 대체할 수 있으므로 엘빈 망토를 익힌 캐릭터가 동료로 있으면 다시 돌아갈 필요가 없다.

핸들을 모두 제거하고 반사경을 이렇게 배치한다

세 번째 방으로 돌아가 다시 먹을 치고 돌아온다

이렇게 두 번 튕기면 클리어

발데스가 목숨을 다한 장소에 도착한 주인공. 그런데 하늘에서 한 자루의 검이 내려온다. 그것은 바로 발데스의 대검. 주인공은 발데스의 검을 안고서 계속 시간의 회랑을 나아간다.

발데스는 죽어서도 주인공을 지켜주는 것일까

시간의 회랑 봉신문

봉인된 고대신(封印されし古代神) -Flost Taitan-

얼리기 공격. 물론 조무라기들이 때려주는 덕분에 데미지가 크다

분신 펀치. 조무라기들에게 연속 공격의 발미를 제공해준다

숫자로 덤벼온다

프로스트 다드 자체는 무력하므로 바로 옆에서 싸우면 매우 간단하게 이길 수 있다

클리어 조건 : 프로스트 다드를 쓰러뜨린다

미션 특이 사항
없음

미션 입수 아이템
없음

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
프로스트 맘(フロストマム)	50	포션	맞지 않을 것 처럼 보이나 공격이 가능하다
더스트 엔젤(ダストエンゼル)	55	없음	움직임이 빠르다. 냉기 속성 공격
레프트 핸드(レフトハンド)분신	5	없음	HP에 비해 경험치가 탁월함
레프트 핸드(レフトハンド)	100	아이스호른의 지팡이	분신과 HP회복을 사용
라이트 핸드(ライトハンド)	100	얼음 신의 지팡이	플레이어를 얼린다
프로스트 다드(フロストダッド)	300	없음	공격력이 없고 움직이지 않음. 쓰러뜨리면 미션 클리어

공격이 화려하고 졸개들이 많이 등장하여 매우 어려운 전투가 될 듯 보이지만 사실 알고 보면 매우 쉬운 싸움이다. 일단 얼음 공격을 주체로 하는 라이트 핸드를 먼저 쓰러뜨리면 나머지는 플레이어 마음. 조무라기들을 싹 쓸고 홀로 남은 프로스트 다드를 쓰러뜨리던가 아니면 막바로 프로스트 다드를 쓰러뜨리던가 하나를 택하면 된다. 레프트 핸드의 분신들의 경험치가 의외로 짭짤해서 레벨 노가다 장소로 사용해도 좋다. 전체적으로 어려울 것 없는 싸움.

시간의 회랑을 돌파여 나오게 된 곳은 어디를 보아도 분명한 하늘. 지하에 하늘이 있다는 사실을 놀라워할 겨를도 없이 갑자기 천사와 함께 푸른 로브를 둘러쓴 노인이 등장. 주인공들을 악마의 자식이라 부르며 아직 때가 아니라며 어서 돌아가라고 경고하고는 사라진다. 일행은 나중에 쿰란에게 상의를 구하기로 하고 일단 천계를 나아가기로 한다.

13성자 중 하나, 발카일의 등장

숨겨진 던전

재혼문 내부

재혼문 전까지 숨겨진 던전을 전부 찾았다면 재혼문을 클리어하자마자 등장. 하나만 골라야 한다. 등장하는 아이템은 다음과 같다.

이름	위치(상자 4개가 늘어선 쪽이 북쪽)
명계의 검	서쪽에서 첫 번째
명계의 창	서쪽에서 두 번째
명계의 단검	서쪽에서 세 번째
명계의 역검	서쪽에서 네 번째
명계의 전투도끼	남서쪽
명계의 활	남동쪽

봉신문 내부

봉신문을 클리어하면 등장. 하나만 골라야 한다. 등장하는 아이템은 다음과 같다.

이름	위치(상자 4개가 늘어선 쪽이 북쪽)
엑스칼리버	서쪽에서 첫 번째
안스웰러	서쪽에서 두 번째
하딩	서쪽에서 세 번째
열풍의 단검	서쪽에서 네 번째
육각곤봉	남서쪽
게이볼그	남동쪽

5장-천계(天界)

천계 문천궁

땅 속의 하늘(地の中の空) -HEAVEN-

클리어 조건 : 적을 전멸시킨다

미션 특이 사항
없음

기본적으로 플립 패널을 이용하여 진행한다

천사를 계속하여 뱉어내는(?) 상. 이것까지 파괴해야 클리어가 된다

아이템 상자 대신 빛나는 기둥에 아이템이 박혀 있다

석상 빠뜨리고 안 부수기 쉬운 곳. 반대쪽에도 한 군데 있다

천사들은 공중에 떠 있기 때문에 호이 대응되지 않는 트랩은 통하지 않는다. 게다가 낭떠러지로 밀어넣어도 죽지 않는 특성이 있다. 공방어력은 높지 않지만 오우시울의 혼란 공격에는 주의. 특별한 퍼즐은 없는 낮은 난이도의 던전으로 모든 천사들과 석상을 제거하면 위쪽 가운데 문이 열린다. 문으로 들어가면 미션 클리어.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	플립 패널 1 필요. 3개 있음
보디 큐어	플립 패널 1 필요. 2개 있음
올 리커버 1	플립 패널 1 필요
바람의 활	플립 패널 1 필요. 열 속성 트랩(또는 마법) 필요
성자의 목걸이	플립 패널 3 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
오우시울(オウシウル)	45	트리니티 금화	혼란 공격
아레니알(アレニアル)	55	크리에스터의 갑옷(레어)	가끔씩 HP를 회복한다

천사들이 적으로 나온다는 사실에 께름칙함, 그리고 의문을 품은 일행은 일단 마을로 돌아가 쿰란에게 사실을 보고하러 간다. 쿰란은 이에 대해 그 할아버지는 아노이아 교에 말하는 13성자 중 하나인 발카일이라는 사실을 이야기해준다. 그리고 세계의 융합은 아노이아 교의 성서에서 말하는 '새로운 세계'를 의미하며 전 세계 인구 99%가 아노이아 교를 믿는 현 정세에 비출 때 천사가 적으로 나오는 것, 주인공들이 악마 취급을 당하는 것도 전혀 이상한 것이 아니라는 것도 설명해준다.

발카일의 출현에 자신의 가설에 확신을 가지는 쿰란

하지만 문제점이 2가지가 있었다. 하나는 바깥 세상에서 천사 강림의 기적이 일어나 몬스터들을 퇴치하고 있는 덕분에 사람들의 신앙심이 더욱 강해지고 있기 때문에 유적 안의 천사 몬스터(?)들의 힘도 강해지고 있다는 것. 또 하나는 루카가 천사들과 함께 유적을 나아가는 사람들을 공격하고 있다는 것이다. 17년을 수도원에서 자라온 루카는 아노이아 교를 등질 수 없었던 것. 일단 동료들의 의견도 있고 해서 루카의 설득에 한 번 나서보기는 한다. 동료들의 열변에 루카도 마음을 돌리려는 찰나, 루카의 마음에서 생겨난 천사의 모습을 한 몬스터가 일행을 공격한다. 루카는 자신을 죽이면 몬스터도 쓰러질 것이라며 자신을 죽여달라 외치고….

이 게임 최후의 커다란 분기점이 되는 미션이다

천계 광천궁

빛을 낳는 자(光を産みし者) -Loukas's Faith-

클리어 조건 : 천사 엔달을 쓰러뜨린다

미션 특이 사항
루카는 죽일 수도 있다

저거 맞으면 아프다

근접만 하지 않으면 된다

석상을 전부 부수고 싸우는 것이 좋다

루카를 죽이면 웬만한 캐릭터의 성성이 전부 내려간다(엔딩을 보기가 어려워진다)

PlayStation

엔달 자체는 전격 공격만 제외하면 그다지 어려울 것이 없지만 혼란 공격을 사용하는 오우시울과 협공을 펼치기 때문에 어려워진다. 일단 오우시울과 아레니알, 그리고 그들을 생성해내는 석상들을 전부 부순 후에 엔달과 싸움을 펼치자. 엔달의 최강 공격인 전격 공격만 피하면 간간히 해내는 HP회복만 제외하면 다른 천사들보다 특출나게 강한 점은 없다. 루카를 죽이면 엔달의 HP회복을 막을 수는 있지만…. 자신이 어떤 캐릭터의 엔딩을 목표로 하는가를 잘 생각하고 행동하도록.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	플립 패널 1 필요, 2개 있음
선동사의 로브	플립 패널 1 필요
킬톤의 석판	플립 패널 1 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
오우시울	45	오우시울의 갑옷(레어)	능력은 문천궁의 오우시울과 같다
아레니알	55	황금의 검(레어)	능력은 문천궁의 아레니알과 같다
엔달(エンダール)	150	태양의 법의	공중에서 죽이면 아이템을 얻을 수 없다
루카(ルカ)	400	지식신의 석장	죽으면 다시는 동료로 할 수 없다

루카를 구할 경우 루카는 자신이 천사들 편에 섰던 기억을 못하고 있다

여기서 상성이 대개 최고가 된다

루카를 구하고(또는 구해내지 못하고) 계속 천계를 나아가던 일행은 분명 여기에는 있을리 없을 바깔 세상의 사람을 목격하게 된다. 이것을 의아하게 생각한 일행은 쿰란에게 보고 차 지상으로 올라가지만 지상에도 이미 쿰란이 바깔 세상 사람을 잡아놓고 있었다. 그들의 정체는 듀라라는 귀족이 데리고 있는 적사자기사단이라는 기사들. 세간에서 양민들을 학살하는 인간 말종들이라는 악평이 자자한 사람들이다. 그 기사는 천사들의 소환으로 이 유적에 왔으며 배교자들인 칼스 바스티드 사람들을 저지하기 위해 선택된 사람들이라며 자랑스럽게 떠들어댄다. 하지만 매일을 유적의 몬스터들과 싸우고 있는 이 마을 사람들에게 있어 500의 정설 기사단은 쿰란 한 명도 이기지 못하는 허수아비에 불과하다. 더욱이 적사자기사단의 단장은 이전 파툼과 나다를 노리개로서 가지고 놀았던 알렉시스 듀라. 이건 완전히 사람들 앞에 내어놓아진 제물과 다름없다고 생각하던 찰나 파툼이 그 포로를 강탈해서 적사자기사단이 있는 곳으로 뛰어든다. 일행은 파툼을 쫓아 속히 유적으로 향한다.

성경에 쓰인 '예언자의 부활'에 필요한 '복수와 분노를 다스리는 마물'. 그 역할로 설마 파툼이…

천계 인천궁

선택된 천사들(選ばれし騎士たち) -Holy Blockheads-

클리어 조건 : 목표지점에 도달한다

미션 특이 사항
적을 한 명도 죽이면 안된다. 한 번 클리어하면 다시 들어올 수 없다

이렇게 포위되면 무조건 사망이므로 약하게 상 짝만 패리자. 공격력이 낮고 NB 수치가 높은 무기를 달면 유리하다

용두 역검은 매우 얻기 어려운 위치에 있다

이 문은 스위치가 없으므로 부셔야 한다

플립 패널을 사용하는 것도 좋다

무능하고 애처로운 목소리의 기사단원이리지만 공격력만큼은 강하다. 게다가 실수로 죽이면 게임 오버라는 매우 부담되는 조건도 붙어있다. 더욱이 나중에 들어올 수도 없기 때문에 아이템을 전부 이 자리에서 얻어야 한다는 불리한 여건도 한 몫 거든다. 발로 직접 이동하는 것은 느리므로 이동력이 높은 플립 패널 3을 이용하여 고속 이동을 노리자. 중간에 가로막힌 나무문은 방 어딘가 벽에 붙어있는 스위치를 이용하여 열 수 있다. 샤룬이나 에레아놀이 동료로 있다면 적들을 얼리면서 진행하는 것도 좋다. 운이 상당히 따라주어야 하는 미션이니 절대 세이브를 해 두도록.

미션 입수 아이템

이름	비고
용기사의 갑옷(龍騎士の鎧)	-
용두 역검(龍頭の逆剣)	-

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
기사단원(キシダンイン)	100	-	죽이면 게임 오버

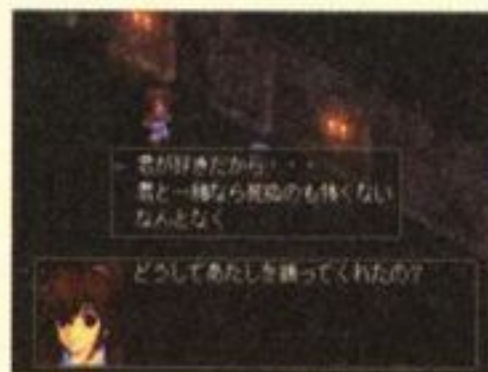
이미 적사자기사단을 전멸시킨 파툼. 그는 철전지 원수인 알렉시스 듀라를 살해하려고 독이 잔뜩 오른 상태였다. 그 때 난입한 주인공들에게 틈을 보인 찰나 듀라는 꽁지가 빠지게 도망가고…. 하지만 갑자기 등장한 13성자 때문에 파툼은 부상을 입고 만다. 듀라는 어디론가 사라지고 13성자는 파툼에게 자신들의 목적을 위해 만들어진 도구라는 것을 설명(?)해준다. 그리고 주인공들에게 악마가 되면 신과 싸울 자격을 준다고 말하고 사라진다.

숨겨진 던전

인천탈궁-인천궁에서 용두 역검을 얻으면 등장한다. 역시 하나만 골라야 한다.

이름	위치(십자키 기준)
용두 검	우측 상단
용두 대검	우측 하단
용두 단검	가운데
용두 궁	좌측 상단
용두 창검	좌측 하단

6장-정신의 바다(精神の海)

정신의 바다에는 가장 신뢰할 수 있는 사람과 오라는 한리알의 말에 따라 가장 상성이 높은 캐릭터를 골라서 진입하도록 하자(만일 여기서 상성이 최고 상태라면 고백 이벤트 비슷한 것이 등장한다).

대사가 완전 연애 시뮬레이션(반응도 역시 연애 시뮬레이션)

정신의 바다 유혼층

정신의 바다(精神の海) -Into The Soul-

클리어 조건 : 목표지점에 도달한다

미션 특이 사항
없음

이렇게 입막음을 해 주면 더 이상 암충이 등장하지 않는다

이런 기둥(?)에 넣으면 길이 열린다. 여기까지 가져올 때는 순전이 바람만을 이용해야 한다

이러한 곳도 물론 입막음이 필요

스위치를 조작하여 바람이 나오면 플립 패널을 이용, 바람을 타고 진행 방향으로 나아가면 된다

고백 이벤트를 거친 동료와 둘이서만 헤쳐나가야 하는 미션. 기본적인 진행은 해골 양초에 불을 붙여서(십자형 불꽃이 나오는 부분) 굴뚝처럼 생긴 기둥(사진 참조)에 집어넣으면 벽이 뚫리면서 다음 방이 나타나는 방식이다. 불이 붙은 양초에 바람 이외의 충격을 가하면 불이 꺼지므로 다시 붙여야 한다. 물론 플레이어가 불에 타고 있는 상태에서 양초에 가까이 가도 불은 붙는다. 벽에는 여러가지 구멍이 보이는 데 일단 아무것도 나오지 않는데 무언가 뱉어내는 제스처를 취하는 벽은 던전에 암충을 풀어놓는 벽으로 움직이는 기둥 같은 것으로 막아버리면 더 이상 몬스터가 등장하지 않는다. 두 번째로 무언가 하얀 바람이 나오는 곳은 강풍으로 옆으로 날려져 버리는 곳. 역시 바람이 싫으면 기둥으로 막으면 된다. 세 번째로 보라색 기포가 나오는 곳은 슬로우를 거는 곳으로 역시 기둥으로 막으면 된다. 양초를 옮기는 것만 제외하면 그렇게 어려운 곳은 아니다.

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	-
포이즌 큐어	플립 패널 1 필요
뇌전의 갑옷	냉기 속성 트랩(마법)이 필요

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
제리(ジェリー)	50	청의 진수정	특징 없음
암충(ヤミムシ)	30	없음	잘 보이지 않는다. 무한으로 등장

데려온 동료가 누구냐에 따라 다르지만 기본적으로 데려온 동료 캐릭터는 자신의 추억의 장소, 또는 자신이 가장 중요한 사건을 치루었던 곳으로 배경을 착각하여 보고 있다. 하지만 서로 다른 공간이라고 자각하고 있으면서 위화감없이 지나올 수 있는 것을 신기하게 생각하면서 둘은 계속 정신의 바다를 지난다.

정신의 바다 침혼층

정신의 소용돌이(精神の渦) -Vortex Of Human Soul-

클리어 조건 : 아리마를 쓰러뜨린다

미션 특이 사항
없음

이쪽에서 접근하는 것이 가장 좋다

이 녀석의 빔은 자기 편도 때린다

정면에서 서 있으면 이 공격이 먼저 날아온다. 재빨리 피하도록

공격 판정 범위가 너무 좁다. 활이나 마법사는 매우 불리

PlayStation

정신의 바다에서의 보스전. 아직 1 미션이 남았지만 보스전이 먼저 나온다. 바닥에서 나오는 증기에 닿으면 슬로우 상태가 된다. 일단은 요수들을 쓰러뜨리면서 둥지를 부숴서 일단 필드를 깨끗이(?) 만들자. 바람을 내뱉는 얼굴은 한 대 때려주면 약 7초 정도 꺽꺽 대면서 움직이지 못하므로 그 사이를 틈타 아리마에게 접근하자. 일단 접근하면 정면으로 빔을 쏘고, 약점인 얼굴이 드러나면서 좌우로 빔을 돌리는 데 이때밖에 공격기회가 없다. 정면으로 쏘는 빔을 피한 후 곧바로 아리마 앞에 딱 붙어서 얼굴이 드러나자 마자 공격하자. 아리마 옆에서 대기하고 있다가 다시 정면으로 잠깐 나아갔다가 빠지고 다시 붙는 패턴으로 착실히 HP를 깎아나가자.

미션 입수 아이템

없음

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
요수(ヨウスイ)	40	마른 고기	무한 등장
둥지	100	오셀의 석판	부수면 요수는 등장하지 않음
아리마(アーリマ)	150	없음	정면 바로 앞 1칸에서만 공격 가능

아리마를 쓰러뜨리면 주인공이 아리마의 최후의 공격을 맞고 쓰러진다. 그리고 주인공에게서 두 개의 허상이 나타나 주인공은 현재 데리고 온 동료(내지는 연인)에게 진짜 마음을 보여주고 있는 것이 아니라며 주인공과 함께 있으면 언젠가 주인공의 손에 죽게 될 것이라고 으름장을 놓고는 사라진다. 그리고 깨어나는 주인공은 그러한 사실을 기억하지 못하고 둘은 기억의 바다 가장 깊은 곳까지 가게 된다.

정신의 바다 지혼층

정신의 길(精神の道) -Via Dolorosa-

클리어 조건 : 목표지점에 도달한다

미션 특이 사항

제한시간: 12시간

미션 입수 아이템

이름	비고
포션	플립 패널 1
사안의 갑옷	플립 패널 1

일반 적들이 등장하는 최후의 미션. 시간이 가는 속도가 엄청나게 빨라서 아이템까지 전부 얻고 클리어하려면 상당한 노력을 요하는 미션이기도 하다. 사진 설명이 더 도움이 되리라 생각한다.

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
벨리처(ベルリッツァ)	??	여신의 상	HP를 회복하는 습성이 있다. 방어력 최고
페이스 킬러(フェイスキラー)	60	없음	재빠른 스피드가 특징

뒤에서 쫓아오는 것들의 방어력은 너무도 높다. 도망치라

빨리 벽을 부수자. 벽 뒤에 있는 혹에 가까이 가면 얼어붙기 때문에 플립 패널 3으로 한번에 빠져나가자

여기서 낭떠러지를 건너가면 아이템이 있는 막다른 곳으로 가게 된다. 진짜길은 아랫쪽

슬로우 트랩. 걸리면 속도가 느려진다

바람으로 공중에 떠 있는 것들을 공격 사정권까지 잡아당긴 다음 공격(하면 폭발한다. 이후 플립 패널로 건너가면 된다)

최후의 난관. 빨리 부수자

출구

지혼층 너머에서 일행을 기다리고 있던 것은 13성자. 그들은 갖가지 환각을 보여주면서 주인공과 동료에게 새로운 세계의 도래를 빌도록 유혹한다. 그들은 주인공의 환각, 동료의 환각, 가장 소중한 사람들의 환각들을 이용하여 결국 주인공의 동료를 제 2의 예언자로 각성시키고 빛의 문을 연다. 하지만 갑자기 파툼이 등장하고 주인공은 그에게 창을 넘겨 받는다. 그리고 그 창으로 제 2의 예언자를, 자신의 가장 소중한 사람의 심장을 꿰뚫는다.

수많은 환각으로 유혹하는 성자들

'날 만난 이 세계를 지키고 싶으니까-날 죽여줘'

비명을 지르며 창을 던지는 주인공. 성서의 롱기누스의 창에 해당한다

발카일: 마, 말도 안돼!! 어째서…어째서 이렇게 쉽게 예언자의 결계가….

쿨란: 이것이 인간의 힘입니다.

벨카일: 당치도 않아!! 제 2의 예언자의 죽음은 아직 멀었을 텐데….

쿨란: 당신들이 믿는 운명보다 동료를 생각하는 마음이 더 강했다…. 틀에 박힌 말입니다만 그렇게 대답할 수 밖에 없습니다.

발카일: 그런 바보같은….

쿨란: 신과 전설을 부정하는 것. 그것이 제가 끌어낸 답입니다. 당신들의 신도 정의도 진실도, 이제 우리들에겐 필요없습니다.

아바다일: ….

쿨란: 아노이아교를 만들어 사람들에게 하나의 보편적인 가치관을 심어준 것도, 세상 사람들에게 영원한 생명이라는 꿈을 보여준 것도 모든 건 새로운 세계라는 이름의 환상을 인류에게 기다리게 하기 위한 것….

발카일: 환상…이라고?

쿨란: 인류 공통의 이상이 존재하는 게 나쁘다고는 생각치 않습니다. 그렇지만 그 환상에 묶여 개인개인의 자유가 없어져서는 그 이상도 단지 악행일 뿐입니다. 더욱이 그 실현을 위해 사람의 목숨을 간단히 주고 뺏고 하다니…우리들은

당신들을 결코 인정할 수 없습니다!

발카일: 할 말은 다 했나. 신에게 거역하는 녀석들!

아바다일: 약속대로 신과 싸우게 해주지. 와라. 시원의 땅으로.

뒤늦게 도착한 사디아와 티알라가 파톰을 데려간다

발카일: 제 정신인가! 빛은 아직 사라지지 않았어. 절대 보내주면 안 돼!

아바다일: 물론 새로운 세계의 도래를 포기한 건 아냐. 하지만 확인해보고 싶어졌다. 그들이 말하는 진실을. 그리고 저들에게는 그 자격이 있어. 물러나라 발카일. 우리들의 진실은 이 문 너머에 있다. 와라. 젊은이.

아까 그 창은 쿰란과 가이우스가 만든 특수한 마법 창. 단지 가사상태가 되었을 뿐이다(신을 속인 사람들. 정확히는 속은 것이 아니고 속아준 것이다)

드디어 최후의 던전 시원의 땅으로 향하는 일행

숨겨진 던전

유혼탈층

유혼층에서 슬로우 트랩을 파괴하면 등장한다. 역시 하나만 골라야 한다.

이름	위치
묵시록의 검	상단 첫 번째
묵시록의 도끼	상단 두 번째
묵시록의 역검	상단 세 번째
묵시록의 활	하단 첫 번째
묵시록의 창	하단 두 번째
묵시록의 단검	하단 세 번째

7장-시원의 땅(始原の地)

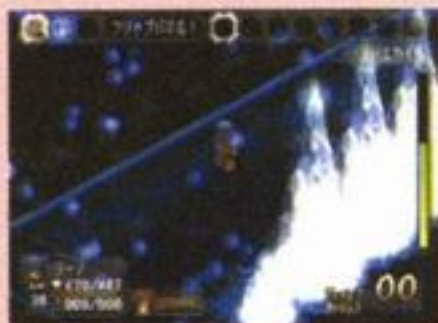
일행이 도착한 시원의 땅은 낙원이라는 이미지와는 달리 공허하고 쓸쓸한 장소였다. 시원의 땅에 첫 발을 내딛는 일행을 맞이한 것은 바로 성자 발카일. 그런데 발카일은 죽었다고 생각한 동료가 살아있다는 사실에 경악을 금치 못한다. 다른 성자들도 놀라는 기색을 보이고…. 발카일은 아바다일의 생각과는 관계없이 자신은 신에게 대적하는 자들을 없앤다며 성자들과 합체하여 일행을 공격한다.

엑스트라 성자 겜비알, 한알, 아드바키엘. 대사는 단 한 마디

사면의 공간

신에게 거역하는 자(神に仇なす者) -BALCHAIL-

클리어 조건 : 발카일을 쓰러뜨린다

미션 특이 사항
없음

에때는 접근하지 말고 얌전이 피하자

화려하지만 틈은 넓다

발카일 오리지널 빔 공격. 피하기는 어렵지만 가까이 있는 것이 맞을 확률이 적다

이거 맞으면 매우 아프다. 절대 피하라

제 1형태에서는 다가가서 공격하면 원을 그리면서 뒤로 빠르게 접근하여 공격하는 패턴과 시계방향으로 냉기 속성의 충격파를 돌리는 패턴이 있다. 둘 모두 위협적이지 않으므로 리치가 긴 무기로 상대하면 충분히 이길 수 있다. 아드바키엘로 변하면 위력있는 직선 빔과 곡선 빔, 냉기 결정, 확산 빔 등의 다양한 공격을 한다. 직선 빔은 같은 줄에만 있지 않으면 피할 수 있고 곡선 빔은 반대로 아드바키엘에 접근하면 피할 수 있다. 확산 빔과 냉기 결정은 오는 것을 보고 피하면 된다. 마지막 발카일 형태에서는 아드바키엘의 직선, 곡선 빔과 약간의 딜레이 후에 유도 곡선 빔을 쏘는 오리지널 패턴을 믹스한 공격 형태를 취하는데 이 역시 무난하게 피할 수 있다. 기회가 날때만 착실히 데미지를 주면 시간은 걸리지만 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 3회나 싸워야 한다는 것이 문제.

미션 입수 아이템
없음

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
발카일(バルカイル)	??	없음	제 1형태
아드바키엘(アドゥバキエル)	??	없음	제 2형태
발카일(バルカイル)	??	없음	제 3형태

PlayStation

패배한 발카일은 아바다일의 생각을 이해하지 못하고 죽어간다. 하지만 그는 이 공허하고 쓸쓸한 시원의 땅이 황금색 낙원이라는 헛소리를 하면서 죽는데…. 과연 저들이 신의 대변자인지 의심하기 시작하는 일행은 서둘러 더욱 깊은 곳으로 길을 재촉한다.

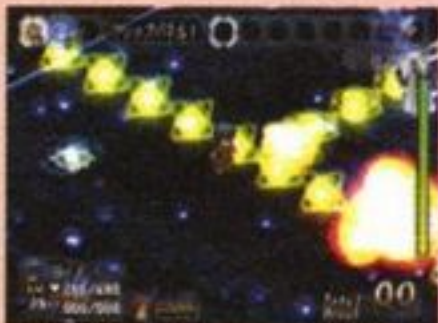
두 번째로 등장한 성자는 한리알과 벨카일. 그들은 어째서 서로를 이해하고 서로와 하나가 될 수 있는 새로운 세계의 도래를 방해하냐고 묻지만 일행은 '완전히'서로를 이해할 수 없기 때문에 상대에게 더욱 충실한 마음을 지닐 수 있다며 반문한다. 그런데 막무가내였던 발카일과는 달리 한리알은 그것이 당신들의 진실이라면 그걸로 족하다며 일행을 인정한다. 하지만 그들은 발카일처럼 다시 합체하여 일행에게 싸움을 건다.

왠지 일행에게 호의적인 성자 한리알

성면의 공간

가련한 성자들(哀しき聖者たち) -HANREAL-

클리어 조건 : 한리알을 쓰러뜨린다

미션 특이 사항
없음

표적에도 판정이 있지만 충격파에는 판정이 없다. 단 세로로 날아오는 충격파에는 판정이 있다

범위가 매우 넓은 공격. 휘말리지 않도록 조심하자

보라색 구체에도 판정이 있다

파란색 공격을 받으면 얼어버린다

제자리에서 이동하지 않지만 발카일보다 어렵다. 일단 바닥에 깔리는 표적의 색깔에 따라 다른 속성의 공격을 한다. 표적을 깔고 1열 전체를 커버하는 충격파를 날리는데 충격파 자체에는 판정이 없고 충격파와 표적이 닿는 부분에 넓은 판정이 존재한다. 또한 날개를 퍼덕이는 공격에는 공격력은 없지만 화면 바깥으로 강제로 밀려나는 효과를 지니고 있다. 거의 접근을 용인하지 않는 강력한 공격을 주체로 한다. 단검이 주 공격 무기라면 매우 어려울 것이다. 정 어려우면 파스카를 팀에 넣어서 멀리서 활만 쏘자. 노 데미지 클리어도 가능하다.

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
한리알(ハンリアル)	??	없음	-

미션 입수 아이템
없음

한리알은 죽으면서 이제 해방되었다며 고맙다는 말을 남긴다. 과연 그들이 신의 대변자인지 더욱 의심이 들기 시작하는 일행. 그리고 일행은 마지막 성자, 아바다일을 만나게 된다. 아바다일은 일부러 자신들을 여기까지 끌어들인 이유를 묻자 갑자기 기나긴 베알파레스의 역사 이야기를 시작한다.

아바다일의 이야기는 게임의 줄거리와도 같다

아바다일: 너희들이 태양제국이라고 부르는 나라, 진짜 이름은 베알파레스라고 한다…. 베알파레스의 주민도 처음에는 신의 존재를 믿고 신을 모셨지. 현대보다 훨씬 고도의 물질 문명을 가지고 있으면서도 교만을 부리지 않고 사람의 선한 면과 악한 면을 정확히 바라보았고 현실에서 눈을 돌리지 않고 진실, 즉 사람의 절대 진리를 추구했다…. 하지만 그들은 인간이라는 종을 알게되면서 하나의 결론을 얻었다. 혼이 육체라는 굴레에 묶여있는 한 진실에는 영원히 다다를 수 없다고…. 물욕, 성욕, 식욕, 독점욕…육체가 있음에 따라 수많은 욕망이 일어나고 욕망이 있는 한, 싸움은 끝나지 않지. 불안, 고독, 질투…. 사람의 혼이 육체라는 갑옷 속에 숨겨져 있는 한, 사람의 마음을 잡아먹는 부의 감정은 사라지지 않아. 이대로는 인간에게 미래란 없다…. 지상 세계 절반을 지배하는 대제국을 건설했음에도 그들은 그것들을 미련없이 버리고 이 땅에 신천지를 만들었다. 그리고 여기서 그들은 저주받은 육체와 결별을 결의했다. 이 방은 그들의 뇌를 넣어놓은 현실(玄室)이야. 그들은 자신들의 뇌를 꺼내어 그것을 영구불멸의 인공적인 신경조직, 즉 이 건물에 흡수시켰다. 그곳은 실로 궁극의 낙원이었다. 사람들은 죽음과 병의 공포에서 해방되어 서로를 완전히 이해할 수 있었다…. 희망은 전부 이루어지고 슬픔은 모두 모습을 감추었지…. 그들은 꿈과도 같은 세계를 만들었다. 그래, 그들은 신이 된거야. 물론 이 장치와의 융합은 1단계에 지나지 않아. 그들의 최종 목표, 그것은…정신 세계와 물질 세계의 완전한 융합. 그것이야말로 궁극의 세계, 완전한 신의 모습이지. 신이란 무엇인가…. 신이라는 것은 사람의 힘을 넘은 존재, 인간 이상의 존재…하지만 그런게 정말로 존재하는 것일까? 답은 NO다. 그런 게 존재할 리가 없지. 왜냐하면 신은 인간의 사상 속에서만 살 수 있기 때문이지. 인간의 뇌세포 바깥에서는 살 수 없는 존재란 말이다. 신이 인간을 만들었다는 신화는 많아. 하지만 그것은 도착이야. 인간들이 자신의 이상에서 신을 만든 것이다…. 하지만 베알파레스의 주민들이 되려고 했던 완전한 신은 달라. 완전한 신은 세계를 창조할 수도, 시간을 지배할 수도, 그리고 자기 자신을 창조할 수도 있지. 모든 것이 가능해. 그건 상상에서의 신이 아니야. 완전한 신은 자기 자신과 세계를 창조할 수 있는 최초의 신이 되는 것이야. 베알파레스 주민들의 계획은 신중했다. 그들은 우선 자신들의 의지를 집행하는 자로서 우리들을 낳고 그리고 지상으로 보냈다. 우리들은 수많은 민족들의 잡다한 가치관을 통일하기 위해 아노이아라는 우상을 만들었다. 우리들이 낳은 가공의 인물 '아노이아'에 의한 인간 정신세계 개조는 순조로왔어. 과거의 신들은 모두 사라지고 대신 제멘과 제베아크라는 표정 없는 절대신이 사람들의 윤리관을 지배했어. 그리고 완전한 신이 모든 것을 점하는 새로운 세계야말로 인류의 희망이라고 사람들의 마음 깊이 각인시키고 인간을 온순한 신의 하인으로 바꾸었다. '인간들이 신을 요구하는 소리', '복수와 분노를 다스리는 마물', '제 2의 예언자의 탄생'. 그래…아노이아 성서에 기록된 새로운 세계의 줄거리도 1만년 전부터 정해져 있던 거야. 우리들은 그것은 비밀로 하고 역사를 그림자에서 조작해왔다. 그리고 지금 그들의 계획은 완성되려 하고 있어. 인간은 새로운 세계를 마음에서부터 바라고 있고 물질 세계는 붕괴의 극을 달리고 있다. 빛의 문이 열린 것은 한 순간이었지만 그 순간 신은 세계의 모든 것을 알았다. 새로운 세계의 도래, 완전한 신의 탄생은 멀지 않았다. 하지만 이것도 너희들의 협력이 있기에 가능했다…. 신에게 거역하는 악마여, 너희들의 피로써 최후의 봉인을 풀겠다.

영겁의 공간

최후의 봉인(最後の封印) -AVADHAIL-

클리어 조건 : 한리알을 쓰러뜨린다

미션 특이 사항
없음

이것들을 전부 부수면 아바다일의 방어력은 현저이 낮아진다

촉수 공격. 이후에 4개의 촉수가 플레이어가 있는 곳에서 올라온다

떨어지는 큐빅은 아이캣시의 화염탄을 피하듯 하면 된다

화염탄은 장치 뒤로 숨어서 피할 수 있다

13성자 중 최후의 상대 아바다일과의 전투. 여기에서 피해를 최소로 줄여놓아야 베알파레스와의 싸움이 조금이라도 편해지므로 최대한 효율적으로 싸우도록. 아바다일은 계속 순간이동을 하면서 플레이어 옆에서 나타나 빛의 검을 찔러넣는 것이 주 패턴이다. 나타났을 때 촉수를 땅에 꽂으면 바닥에서 촉수가 튀어나오며 폭발이 한 번 일어나면 주인공을 향해 종 1열의 화염탄이 날아온다. 최고의 찬스는 역시 촉수를 찔러넣었을 때로서 아바다일의 움직임이 정지되므로 이 때를 노려 공격을 가하자. 단 장치를 부수지 않으면 방어력이 너무 높아서 효과적인 데미지를 줄 수가 없다. 장치를 전부 파괴한 후에 공격을 가하도록 하자.

미션 입수 아이템
없음

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
아바다일(アヴァダイル)	??	없음	장치를 부술수록 방어력 저하

아바다일: 이것으로…겨우 해방된다. 셀 수 없을 정도의 아자레의 돌과 자색의 검을 사용하여 셀 수 없을 정도의 사람들의 혼에 옮겨 타면서 1만년도 넘는 윤회를 반복해온 저주받은 도구…. 그게 우리들의 정체다…. 우리들이 옮겨탄 혼이라는 것은 인간의 수명 이상은 살 수 없어. 따라서 우리들은 그 때마다 윤회를 반복했다. 자색의 검은 홍전사를 만들기 위한 것도, 불사의 인형을 만들기 위한 것도 아니야. 그것은 부산물에 지나지 않아. 자색의 검은 우리들이 옮겨타기 위한 혼을 제물에서 빼내기 위한 도구에 지나지 않아. 아자레의 돌도 마찬가지…. 아자레의 돌은 영원한 생명을 주는 것도, 불사의 인형을 만들기 위한 것도 아니야. 그것은 부산물에 지나지 않아. 아자레의 돌은 숙주로 선택된 혼이 부서지지 않게 하기 위해, 원래 육체가 멸하지 않도록 하기 위한 도구에 지나지 않아. 우리들은 이 2개의 도구에 의해 1만년도 넘는 죽음과 부활은 반복했다. 육체를 가지지 못한 사념체…. 하지만 우리들이 인간의 희망에서 태어났다는 것은 거짓말은 아냐. 우리들의 창조주, 베알파레스의 주민들의 의지는 사람들의 희망의 실현이었어. 너희들이 아무리 부정해도 인간들의 희망은 육체와 영혼의 경계가 없는, 늙지도 죽지도 않는 영원한 세계야. 사람들은 다른 사람과 틀린 것을 배제하고 다른 사람에게 이해되지 못함에 불안을 느끼고 죽음과 병의 그림자에 떨면서 살고 있어. 1만년 전도, 지금도 인간의 본질은 변하지 않아…. 그래…. 변한 건 우리들이지…. 1만년이라는 시간은 너무도 길었어…. 시간과 함께 우리들의 신념은 반복되는 혼잣말이 되었고 열의는 자동기계의 반복 동작이 되었으며 이상은 못에 박힌 습관이 되었지. 그러면서 우리들은 상반된 2개의 감정을 가진 자기자신을 발견했어…. 신의 의지의 집행자로서 인간들의 희망을 실현시키는 사명감, 그리고 영원히 반복되는 윤회에의 절망…. 영원히 반복되는 죽음과 재생…신에게 정해진 역할을 끝내기 전까지, 사람들의 희망이 모두 이루어질 때까지 우리들이 이 세상에서 사라지는 건 용납되지 않아…. 우리들은 자기 자신의 사명에 긍지를 가지면서도 자신들의 사명을 저주했다. 그래…우리들은 신의 낙원을 지키면서 한편으로는 악마의 도래를 기다렸다. 그리고 언제부터인가 우리들은 영원의 세계를 바라지 않는 자신을 발견했다…. 사명을 저주했기 때문만은 아냐. 사람을, 그리고 세계를 알아가면서 어느새 이 세계에도 가치가 있다고 생각하기 시작한 거야. 그건 아노이아 교에도 반영되어 있어…. 아노이아의 2대신 제멘과 제베아크는 우리들이 갈등하는 2개의 감정이 낳은 신이기도 했다…. 사명을 따르는 마음과 영원한 윤회에 절망하는 2개의 마음의 갈등…결국 그 답은 찾지 못했다. 하지만 너희들은 우리들이 1만년이 걸려도 도출하지 못했던 답에 자신의 힘으로 도착했다…. 너희들은 신이 정한 미래를 받아들였고, 그리고 그걸 뛰어 넘었어. 그리고 너희들은 신이 정한 미래를 거부하고 자신들의 손으로 미래를 열려고 하고 있다…. 너희들은 과거와 주위의 가치관에 얽매이지 않고 자신들의 손으로 믿고 있는 것을 만들어 냈고 그것을 자신들의 힘으로 지켰다. 나는 거기에서 진실을 보았다…. 앞으로 수시간 후에 정신세계와 물질세계의 융합 최후 단계가 시작된다. 그 전에 나는 최후의 힘으로 너희들을 신의 세계로 보낸다. 1만년의 세월이 바꾼 것은 우리뿐만이 아니야. 시간은 용서 없이 신도 바꾸었다…. 하지만 너희들이라면 이길거라 믿는다.

신의 세계에 도착한 일행. 하지만 베알파레스는 신이라고 부르기는 너무도 추한 모습이었다. 베알파레스와의 최후의 싸움이 시작된다. 이제 이 게임 최후의 미션, 베알파레스가 시작된다.

신의 세계

신의 세계(神の世界) -Bealphareth-

클리어 조건 : 베알파레스를 쓰러뜨린다
미션 특이 사항: 아바다일에서 연속 전투

미션 입수 아이템
없음

미션 등장 몬스터

이름	HP	떨어뜨리는 아이템	비고
베알파레스(ベアルファレス)	??	없음	제 1형태
베알파레스(ベアルファレス)	??	없음	제 2형태
베알파레스(ベアルファレス)	??	없음	제 3형태

돌아다니는 원들에 맞으면 다양한 공격을 얻어맞으므로 항시 움직이자

다른 원보다 작은, 금색으로 반짝이는 원이 텔레포트하고 있는 베알파레스의 좌표를 가리킨다

이때가 공격기회. 수정을 다 만들기 전에 한대 때리지

베알파레스는 검파 공격을 명중시키면 텔레포트한다

2차 베알파레스. 검파가 더욱 넓은 것을 빼면 다른 점은 없다

PlayStation

3차 베알파레스. 이젠 기만이 있으면 정말로 죽는다

맞고 때리자. 포션은 최소한 20개는 사 둘것.

베알파레스는 무려 3번을 싸워야하는 강적일뿐더러 독과 불을 불이는 것을 밥먹듯 사용하기 때문에 워터 보틀과 해독제는 넘칠 정도로 사두는 것이 좋다. 일단 기본적으로 검파와 수정 모두 동일하게 보라색이 전격, 오렌지색이 불, 파란색이 얼음, 녹색이 독이다. 베알파레스는 오직 수정을 만들 때만 무방비 상태가 되기 때문에 수정을 만들 때를 놓치지 말고 공격하자. 베알파레스의 좌표를 항시 추적하고 있으면 노리기가 훨씬 수월해진다. 2차 때에는 검파의 너비 빼고는 큰 차이가 없지만 3차의 경우 더 이상 원으로 변하여 이동하지 않으며 한 대 때리고 도망치지도 않는다. 게다가 가까이 접근하면 곧잘 고속이동하여 다른 곳으로 도망치기까지…. 베알파레스의 공격을 맞아가면서 같이 때리는 것이 그나마 낫다. 회복제가 든든하게 준비되어 있지 않다면 엄청난 패배의 고배를 마실지도 모른다. 레벨이 40이 넘어서 기용도가 높아지면 플레이어도 베알파레스의 웬만한 공격은 회피하므로 좀 수월한 싸움을 펼칠 수 있다. 부디 건투를 빈다.

게임의 엔딩은…

이 게임의 엔딩은 남, 여 주인공에 따라 동료 캐릭터와의 엔딩이 나오므로 총 26가지의 엔딩이 존재하는 셈이다. 대개는 연인 사이, 또는 부부 사이가 되어서 잘 산다는 이야기…이며 남-남, 여-여 커플의 엔딩은…직접 보도록. 감동을 높이기 위하여 구체적으로 어떤 엔딩이 나오는 지는 밝히지 않겠다.

이하의 내용은 각 캐릭터 별로 엔딩을 볼 때에 반드시 해야할 일을 나타낸 것이므로 참고할 것.

※기본적으로 계속해서 해당 캐릭터를 파티에 넣어야 한다.

사라

라프렐의 잎 찾기를 도운다→인디고스를 쓰러뜨린다→아스라 파엘에 갈 때 사라를 고른다→주점에서 아르바이트를 하는 사라 이벤트를 본다→로렌초 탐색을 돕는다→미션 '제시카의 열매'를 한다→루카를 설득한다

루카

라프렐의 잎 찾기를 도운다→인디고스를 쓰러뜨린다→아스라 파엘에 갈 때 루카를 고른다→로렌초 탐색을 돕는다→미션 '제시카의 열매'를 한다→루카를 스스로 설득한다

노엘

라프렐의 잎을 찾기를 도운다→아스라 파엘에 갈 때 노엘을 고른다→흉전사 이벤트 후 노엘에게 간다. 노엘을 데리고 주점에 가서 오이겐과 쿰란을 만난다. 그 후 쿰란의 집으로 가서 쿰란과 대화를 하고 24시간을 보낸 후에 다시 쿰란에게 간다. 이후 노엘의 방으로 가서 이벤트를 보고 24시간을 보낸 후 노엘의 방으로 간다. 대화는 '그런 말은 노엘답지 않아(そんな言葉は…)'를 고른다. 여기서 다시 24시간을 보내어 파티에 넣는다→노엘과 함께 쿰란의 집으로 가서 이벤트를 본다→미션 '제시카의 열매'를 한다→노엘을 데리고 루카를 설득한다

디아스

라프렐의 잎 탐색을 거절하고 디아스를 동료로 한다→물방울의 돌을 받지 않는다→레이아를 구한다→로렌초 탐색을 거절한다→24시간을 보낸 후 레이아를 동료로 넣는다→가디언을 클리어하고 흉전사 이벤트 후 디아스를 가사 상태로 만든다→레이아에게 '레이아, 함께 디아스를 구하자(一緒に…)'를 고른다→디아스를 구한다.

이브

게임 시작 직후 이브와 대화를 마치고 동료가 되지 않는 것을 확인한 후 잠만 자서 하루를 보내고 이브에게 가면 동료가 된다→라프렐의 잎을 찾기를 돕고 하루를 보내고 나면 이브를 동료로 데려갈 수 있다→레이아를 도울 때 이브를 고른다→아스라 파엘에 갈 때 이브를 고른다→로렌초 탐색을 거부하고 이브와 함께 아스라 파엘 서쪽 제단으로 간다→이벤트에서 '기대받는게 싫어(期待されるのが嫌)'을 고른다→숙소로 돌아가 방으로 가면 이벤트. '널 좋아하니까(君が好きだから)' 이외의 선택지를 고른다

올페우스

세 번째 동료를 항상 여성으로 해둔다→라프렐의 잎 탐색을 돕는다→인디고스와 싸운다→아스라 파엘에 갈 때 올페우스를 고른다→흉전사 이벤트 후 사디아의 집에 혼자 가는 이벤트를 거친다→'제시카의 열매'를 한다→쿰란에게 제울의 기둥의 비밀을 들은 후 '물론 돕는다(もちろん…)'을 고른다→루카를 설득한다

제시카

라프렐의 잎 찾기를 도운다→인디고스를 쓰러뜨린다→아스라 파엘에 갈 때 제시카를 고른다 →로렌초 탐색을 돕는다→미션 '제시카의 열매'를 한다→루카를 설득한다

샤룬

게임을 시작하자마자 아스로이트인 숙소에 가서 울고있는 샤룬을 본다. 선택지는 はい(동료로 할 수 없다)→라프렐의 잎 탐색을 돕는다→인디고스와 싸운다(동료로 할 수 없다)→아스라 파엘에 갈 때 샤룬을 고른다→로렌초 탐색을 돕는다→미션 '제시카의 열매'를 한다→루카를 설득한다

파스카

라프렐의 잎 탐색을 돕는다→인디고스와 싸운다→아스라 파엘에 갈 때 파스카를 고른다→맵 화면에서 곧바로 지상으로 나오면 주점으로 가자는 이벤트가 일어난다→로렌초 탐색을 돕는다→미션 '제시카의 열매'를 한다→루카를 설득한다

에레아놀

오이겐에게서 자룡의 보주 의뢰를 받은 후 하루를 보내고 에레아놀을 동료로 한다→라프렐의 잎 탐색을 돕는다→항시 주점에 들러서 오이겐에서 '부탁한 것 보내줬다(例のを…)'라는 말을 듣는다→얼음의 회랑을 클리어하고 지상으로 돌아오면 파티에서 에레아놀이 빠져나간다. 주점으로 가서 에레아놀의 과거를 듣는다→에레아놀을 데리고 루카를 설득한다

레이아

라프렐의 잎 탐색을 거절하고 레이아를 동료로 한다→가드몬에게서 물방울의 돌을 받지 않는다→인디고스와 싸운다→아스라 파엘에 갈 때 레이아를 고른다→레이아와 함께 아스로이트인 숙소로 가서 이벤트를 본다. '적당히 해(いいかげんにしろ)', '그냥 기분 나빴다(なんとなく…)'를 고른다→로렌초 탐색을 돕는다→'강철의 문지기'에 레이아와 파스카를 데려간다→흉전사 이벤트에서 파스카를 의식 불명 상태로 만든다→파스카를 살린 후 파스카를 만나서 '터무니 없는 소문이다(根も…)'를 고른 후 파스카와 함께 발데스를 만나러 간다(파스카와의 상성이 良い이상이 아니면 레이아 엔딩은 실패)→얼음의 회랑을 클리어하고 지상으로 돌아오면 파티에서 레이아가 빠져나간다→숙소로 돌아가면 파스카와 이벤트. 레이아의 방으로 간다→파스카를 불러서 2명이서 레이아의 방으로 간다→다시 한 번 레이아의 방으로 간다→레이아를 데리고 루카를 설득한다

아서

라프렐의 잎 찾기를 도운다→인디고스를 쓰러뜨린다→아스라 파엘에 갈 때 아서를 고른다→로렌초 탐색을 돕는다→미션 '제시카의 열매'를 한다→루카를 설득한다

애쉬

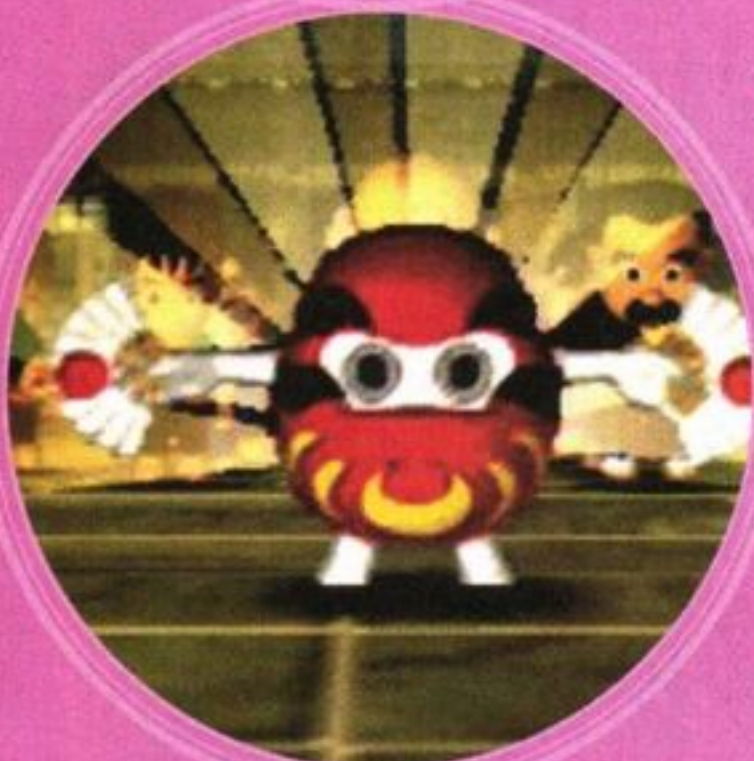
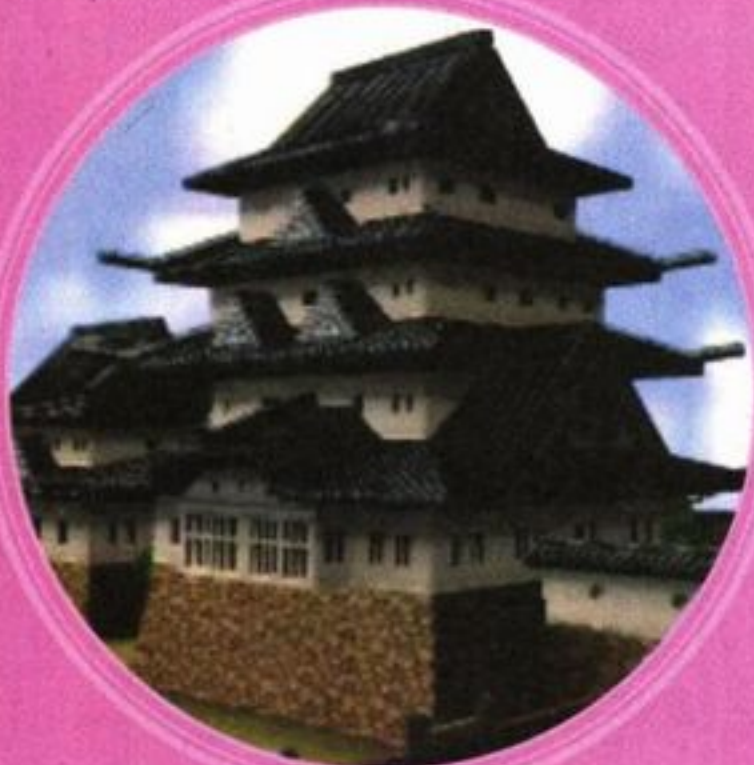
라프렐의 잎 찾기를 도운다→인디고스를 쓰러뜨린다→아스라 파엘에 갈 때 애쉬를 고른다→로렌초 탐색을 돕는다→미션 '제시카의 열매'를 한다→루카를 설득한다

공략 후기

짧은 클리어 타임에 비하여 게임 내용은 너무도 방대했다. 과연 CD 1장에 모두 들어갈 수 있는 용량인가…라고 의심이 될 정도. 캐릭터에게 양다리를 걸칠 경우 그것에 따라 캐릭터들의 회화가 바뀌는 부분에서는 경탄을 금치 않을 수 없었다. 게임을 즐기면서 캐릭터와의 이야기를 진득하게 즐길 수 있었고 그것을 충분히 음미하도록 만들어진 엔딩은 정말 최고. 일본어를 할 수 없는 독자들을 위해 대사 공략을 해야하는 것이 아니냐, 라고 묻는 독자들이 분명히 있을텐데 그에 대해 본인은 800페이지 분량의 공략량을 할당해 달라 요구하고 싶다. 그만큼 방대한 게임이다. 본편에서는 자세히 다루지 않은 티알라나 사디아에게도 나름대로의 스토리가 존재하고, 시나리오가 지나감에 따라 그 대사도 변한다. 정말 재미있게 몰입할 수 있었던 게임. 단, 처음 접했을 때의 드높은 난이도는 약간 거부감이….

이상한 던전

떠돌이 시렌 2

~귀신 습격! 시렌성~

5년의 침묵을 깨고 N64로 「떠돌이 시렌 2 ~귀신 습격! 시렌성~」이 등장하였다. 천재 나카무라 코우이치와 게임음악의 거장 스기야마 코우이치 콤비가 만들어낸 이 주옥같은 작품은 엄청난 중독성과 엄청난 좌절을 동시에 안겨주는 매력(?)적인 게임이다. 특히 이번 작품은 아기자기한 3D와 스기야마 코우이치의 감동적인 사운드가 잘 어우러져 역시 춘 소프트 게임답다는 생각까지 들게 해준다. 상당히 많은 플레이 시간과 많은 운이 받쳐주어야 끝을 볼 수 있는 무한 던전의 세계에 들어가자!

공략 ···→ 푸린(방랑 모드)

N64

●장르 : RPG ●제작사 : 춘 소프트(발매 : 닌텐도)

●발매일 : 9월 27일 ●발매가 : 6,800엔

주의 사항-이 게임을 즐기기 전에…

이 게임은 치명적인 버그가 있습니다. 던전 내의 어떤 상황이 만족될 때 이 게임은 다운이 되며, 도중에 던전을 포기하면 게임의 특성상 힘들게 모아둔 아이템이 사라지는 경우가 있습니다. 다음 조건을 주의해 주십시오.

① 장소는 서플 던전맵(벽이 없는 외야 던전을 말합니다).

② 맵상에서 가장 끝의 위치한 다음 바깥쪽을 향해 불의 인을 합성한 검을 휘두른다.

이 같은 행동을 했을 경우, 다운이 되며 리셋을 해도 이어서 하기가 되지 않는 경우가 있습니다. 더 자세한 정보를 알고 싶다면 'www.chunsoft.co.jp'를 참고하시길 바랍니다.

등장인물

시렌(シレン)

짝꿍 콥파와 전국을 여행하는 떠돌이. 10세정도의 어린 나이에도 불구하고 상당한 실력을 가지고 있다. 어느 날 나타네 마을에 들어가서 여러 사건에 휘말리게 된다.

콥파(コッパ)

사람의 말을 하는 신기한 족제비과인 '말하는 족제비'. 게임 내에서 시렌은 한마디도 하지 않지만, 대신 콥파가 시렌의 생각을 표현한다.

히마키치(ヒマキチ)

나타네 마을의 신전에서 잠을 자고 있던 히마키치. 콥파로부터 시간을 때울 수 있다는 말에 도와주기로 한다. 아이템 던지기가 특기.

■특수 능력 : 시렌이 던져주는 도구(지팡이, 약초, 두루마리 등)을 받아 사용할 수 있다. 단, 시렌이 사용할 때보다는 위력이 약해진다. 또 물 속에서 자유롭게 이동할 수 있고 할로 쓰러드린 적이 아이템을 물 속에 떨어뜨렸을 때도 주워 올린다.

아스카(アスカ)

슈텐산 중턱에서 켄고우들에게 위기를 겪는 그녀를 도와주는 바람에 동료가 된다. 검사인 그녀는 던전 처음부터 합류하지 않고 슈텐산 중턱에서 만날 수 있다는 것이 특징. 동료들 중 가장 사용하기 좋은 캐릭터이다.

■특수 능력 : 검, 방패, 팔찌 등의 장비품들을 던져주면, 그것들을 받아서 장비하고 싸우게 된다.

리쿠(リク)

시렌이 혼자 성을 짓고 있을 때, 성을 짓는 것을 도와주다가 결국 동료가 된다. 미스 나타네 시스미의 동생으로 시렌과 시스미의 관계를 이어줄 요주의 인물일지도….

■특수 능력 : 원거리에 있는 적에게 돌을 던져 공격한다. 시렌의 뒤를 따라 다니며 원거리 공격을 해주는 유용한 캐릭터. 하지만 공격력이 낮다는 것이 흠이라 혼자 다니면 금방 죽게된다.

마모(マーモ)

슈텐산을 지키는 신, 마모리가 시렌을 도와주기 위해서 보내준 캐릭터. 일종의 장롱 모양의 신이다. 하지만 상당히 유용한 캐릭터로 던전을 끝까지 잘 애결한다면 많은 아이템을 얻을 수 있다.

■특수 능력 : 던전 내에서 아이템을 맡기거나 되찾을 수 있다. 한마디로 걸어 다니는 창고. HP도 상당히 높기 때문에 안전하지만, 공격할 수는 없다.

키라라(キララ)

도깨비 섬을 다스리는 두목의 외동딸. 함정에 걸린 자신을 구해준 시렌을 좋아하는 듯하다.

■특수 능력 : 일직선상으로 불을 쏜다. 게다가 화염 공격을 일절 무효화시키므로 상당히 공격적인 캐릭터.

시스템

타이틀 화면

① 모험을 시작한다	게임을 중단한 곳부터 다시 진행한다
② 유랑일기를 만든다	새로 게임을 시작할 경우, 이것을 선택한다
③ 유랑일기를 복사한다	사용중인 유랑일기를 사용하고 있지 않는 일기에 복사한다
④ 유랑일기를 지우다	세이브 데이터를 지운다
⑤ 떠돌이 순위	던전 클리어 점수별 순위를 본다
⑥ 회상	사용되고 있는 세이브 데이터에서 가장 나중에 플레이했던 장면들이 나온다
⑦ 데모플레이를 본다	데모가 나온다
⑧ 음설정	음의 출력을 '스테레오(ステレオ)'와 '모노(モノラル)'중 하나를 택할 수 있다
⑨ 콘트롤러 팩	데이터를 백업할 때 사용. 세이브 데이터 1개당 38페이지를 차지한다

메인 메뉴 화면

① 코스 이름 ② 만복도 ③ 검의 세기
④ 방패의 세기 ⑤ 힘 ⑥ 경험치

조작방법

L	돌이나 활을 장비하고 있을 때, 시렌이 보고 있는 쪽으로 던진다	C	커맨드 윈도우를 연다 커맨드를 결정한다
R	누르고 있는 상태에서 +키로 경사이동을 할 수 있다	+	커맨드 선택, 시렌 조작
		Z	3D스틱 ON상태에서는 8방향 이동
A	커맨드 결정, 대화, 공격		
B	커맨드 취소, 살짝 누르면 시렌의 방향결정, 누른 상태에서 +키 조작하면 고속이동	3D스틱	3D스틱 ON상태에서는 대시
		START	오토 맵보기

세이브에 관하여

세이브는 기본적으로 오토 세이브를 채용하고 있다. 던전 내에서 사망하게 되면 레벨이 1로 추락하고, 모았던 아이템을 잃게되므로 주의를 해야하는데, 던전 내에서 위기가 닥쳤다고 리셋 버튼을 누르게되면, 로드했던 때부터 시작되는 것이 아니라 위기상황 그대로 다시 시작하게 된다. 결국 편법은 통하지 않는다는 뜻이다. 던전 내에서는 '중단(中斷)'으로 어디서나 세이브할 수 있으며, 사실 그냥 리셋을 눌러도 세이브가 된다.

게임의 기본 테크닉 10가지

ⅰ. 게임의 시스템은 턴제

던전에서의 이동은 턴제에 따르게 된다. 시렌이 움직이면 적도 움직이고, 시렌이 움직이지 않으면 적도 움직이지 않는다. 따라서 위기의 상황에서는 많은 시간을 투자해서 생각해도 좋다. 게임을 너무 성급하게 진행할 필요는 없는 것이다.

ⅱ. 경사 이동을 활용하라!

경사이동은 R버튼과 +키로 조작할 수 있다. 던전 내에서는 함정을 피하거나 몬스터들을 대적하기 위해서는 반드시 필요한 것으로 경사이동을 잘 활용하는 자가 엔딩의 열쇠(?)를 쥐고 있다고 해도 과언은 아니다.

ⅲ. 조금씩 걷게 되면 체력이 회복된다

던전 내에서 데미지를 입은 경우, 별도의 아이템을 사용하지 않아도 조금씩 걷게 되면 체력은 회복된다. 하지만 괜히 아이템을 아낀다고 계속 걷기만 하다가는 낭패를 당하니, 데미지의 정도를 잘 생각해서 적절히 대응하자.

ⅳ. 공복을 조심하라

HP와는 별도의 개념으로 캐릭터의 행동에 따라 만복도(배고픔의 개념)가 줄어들게 된다. 결국 많은 행동을 하게 되면 배가 고파서 힘을 쓸 수 없게된다는 것인데, 이것은 나중에 더 자세하게 설명하겠다.

ⅴ. 주먹밥은 항아리에 보관하라

주먹밥은 위에서 설명한 만복도를 채우는 아이템으로 항시 휴대하고 있어야하는 아이템이기도 하다. 하지만 함정(이것도 뒤에 설명) 중에 주먹밥을 상하게 하는 함정이 있어서 보관에 주의를 해야한다. 따라서 항아리 안에 보관해두는 것이 가장 좋다.

ⅵ. 창고를 활용하라

던전에 들어갈 때는 가지고 들어갈 수 있는 아이템의 갯수가 한정되어 있다. 그 갯수가 너무 많아 던전에 들어갈 수 없을 경우 마을에 있는 창고에 아이템을 맡길 수 있다.

ⅶ. 아이템은 평소에 정리를 해두자

던전을 돌아다니다 보면, 상당한 양의 아이템을 얻

게된다. 결국 나중에는 어떤 것을 버릴지 고민도 하게 되고 무기류와 아이템류가 섞여 구분하기도 힘들어진다. 이때에는 아이템 보는 화면에서 R버튼을 눌러 정리를 하도록 하자

viii. 던전 내에서 무리는 절대 금물

던전 내에는 상당히 많은 위험요소가 있다. 던전 클리어에도 무리가 있을 정도로 힘들다면 포기하는 것이 좋다. 죽게되면 괜히 좋은 장비품들까지 날리게 되므로 잘 판단해서 행동하도록 하자.

ix. '저주'에 조심하자

식별되지 않은 무기를 얻었을 경우, 이것을 식별하지 않고 장비를 하게되면 가끔씩 저주가 걸려 장비가 풀리지 않는 경우가 있다. 이를 예방하는 방법으로는 식별의 두루마리로 저주가 걸렸다는 것을 미리 아는 방법이 있고, 치료하는 방법으로는 지불의 두루마리로 저주를 푸는 방법이 있다.

x. 던전에 들어가기 전 반드시 도장에서 레벨을 올리자

던전에 들어가게 되면 초반부는 쉬울지도 모르지만 후반에 갈수록 상당한 난이도를 자랑하게 된다. 따라서 마을의 도장에서 미리 레벨을 올리고 시작하면 던전 초반에서는 별 도움이 안될지는 몰라도 후반부에서는 상당한 메리트가 있으므로 꼭 레벨을 올리도록 하자.

●만복도

만복도는 허기짐이라고 생각하면 이해하기 쉬울 것이다. 던전 내부를 돌아다니다 보면 당연히 배가 고파지며 배를 채워주어야 한다. 즉 주먹밥을 먹어야 하는데, 보통 만복도는 100%으로 주먹밥의 종류에 따라 최대 만복도가 증가하게 되며 최대 한계치는 200%이다. 시렌 혼자서 던전을 여행한다면 그다지 많은 주먹밥이 필요 없으나 따라 다니는 동료들이 많으면 많을수록 만복도가 금세 줄어든다. 만복도가 0가 되면 각종 상태이상과 함께 1턴에 HP가 1씩 줄어들어 결국에는 사망하게되므로 여분의 주먹밥을 꼭 준비하도록 하자.

●던전 내에서 사망시

던전 내에서 사망하게되면 다음날 나타네 마을 우동집에서 깨어나게 된다. 게다가 모든 아이템과 경험치, 레벨, 돈까지 모두 잃어버리게 된다. 상급코스에서 도전하다가 사망하게된 경우, 창고에 아이템이 없다면 반드시 중급부터 다시하는 것이 좋다. 아무 무기없이 상급코스에 갔다가 도전 횟수만 증가하니까….

●성을 짓자!

이번 시리즈에 처음으로 등장하는 시스템. 던전 클리어 외에 부수적으로 성을 짓는 것이 이 게임의 목적이기도 하다. 특히 성을 짓는 중간중간에 도깨비들이 습격하여 성을 부수기도 한다. 그러나 양질의 재료로 성이 지어졌다면 그다지 쉽게 무너지지는 않는다. 슈텐산에서 성의 재료를 구해오는 것이 이 게임의 첫 번째 목적인데, 초급코스에는 보통의 재료가, 중급코스에는 좋은 재료들, 상급코스에는 최고의 재료들을 구할 수 있다. 성을 다 짓게 되면, 도깨비 섬으로 갈 수 있게 된다.

●강한 바람

던전 내에서 한 층에서만 계속 오래 있게되면 시간제한과 같은 의미의 경고인 강한 바람이 불게된다. 첫 번째와 두 번째에 부는 강한 바람은 경고일 뿐이지만, 세 번째의 강한 바람은 시렌을 던전에서 나타네 마을로 날려버린다. 게다가 아이템도 전부 소멸. 시렌이 던전에서 쓰러졌을 때와 같은 룰이 적용된다.

상태 변화

혼란(混亂)
혼란상태에서 조작이 힘들어진다

수면(睡眠)
5턴간 움직이지 않는다

장님(目つぶし)
10턴간 아무 것도 보이지 않는다

봉인(封印)
입이 봉해져, 아이템, 음식 등을 사용할 수 없다(최대 35턴)

넋 잃음(ぬけがら)
몬스터의 지팡이를 사용한 상태

주먹밥(おにぎり)
시렌이 주먹밥이 된다. 공격과 이동 외의 행동은 할 수 없다

둔족(鈍足)
시렌의 행동이 둔해진다(10턴)

배속(倍速)
시렌의 행동이 2배로 빨라진다(13턴)

3배속(3倍速)
시렌의 행동이 3배로 빨라진다(13턴)

분신(分身)
시렌의 분신 4개가 등장한다(10턴)

무기

이름	공격력	공격범위	인수	특수능력
곤봉(こんぼう)	3	1	3	없음
장권(張巻)	6	1	4	없음
카타나(カタナ)	10	1	5	없음
도우타누키(どうたぬき)	12	1	6	없음
곡괭이(つるはし)	2	1	5	벽을 파낸다
요검 카마이다치(妖刀かまいたち)	4	3	4	3방향을 1번에 공격한다
눈 하나 죽이기(一ッ目殺し)	9	1	4	한 개의 눈을 가진 몬스터에 큰 데미지
성불의 낫(成佛のカマ)	5	1	5	고스트 타입의 몬스터에 큰 데미지
드레인 버스터(ドレインバスター)	6	1	5	드레인 타입의 몬스터에 큰 데미지
곤보(ごんぼう)	3	1	2	먹으면 배가 조금씩 불러온다
가츠오부시(かつおぶし)	4	1	2	갉아먹으면 배가 조금씩 불러온다
온 에도 시대 천민목검(きたえた木刀)	2	1	1	없음
여의봉(如意棒)	5	1	4	적에게 당하면 일보 후퇴한다
검호의 도(ケンゴウの刀)	7	1	4	적의 무기를 해체시킨다
일회성의 검(使い捨ての劍)	35	1	3	공격할 때마다 공격력이 떨어진다
나무망치(木づち)	3	1	5	함정을 깨뜨린다
스파크 소드(スパークソード)	7	1	6	공격 실패가 모이면 회심의 일격
창(ヤリ)	6	전방2	7	사정거리 2의 무기로 최고 2마리 공격가능
아이언 헤드의 머리(アイアンヘッドの頭)	9	전방3	7	사정거리 3의 무기로 최고 3마리 공격가능
상아의 검(象牙の劍)	13	1	4	녹슬지 않는다
오토토스피어(オトトスピア)	4	1	5	수중 몬스터를 공격할 수 있다
신기의 검(神器の劍)	8	1	16	없음
강검 만지카브라(剛劍 マンジカブラ)	18	1	5	없음
보검 미진하(寶劍ミジンハ)	50	1	16	없음
가마라의 채찍(ガマラのムチ)	2	1	4	적에게 데미지를 주면 돈을 얻는다
금의 검(金の劍)	3	1	5	녹슬지 않는다
필중의 검(必中の劍)	3	1	3	녹슬지 않는다
초승달 칼(三日月刀)	14	1	6	폭탄 타입의 적에게 큰 데미지를 준다
드래곤 킬러(ドラゴンキラー)	15	1	7	드래곤 타입의 적에게 효과가 좋다
주먹밥 변화의 검(にぎり變化の劍)	3	1	4	적을 쓰러뜨릴 때, 주먹밥에 변화가 생긴다
모닝스타(モーニングスター)	5	주변8	6	회전 공격으로 주변의 적 8마리까지 공격가능
미노타우르스의 도끼(ミノタウルスの斧)	9	전방3	11	회심의 일격이 잘 나온다

방패

이름	방어력	인수	특수능력
가죽방패(皮の盾)	4	5	배가 고파진다. 녹슬지 않는다
배틀 카운터(バトルカウンター)	7	5	데미지의 일부를 적에게로 돌린다
지뢰 나바리의 방패(地雷ナバリの盾)	8	5	지뢰나 폭발 때 받는 데미지를 반으로 줄인다
중장의 방패(重裝の盾)	15	3	배가 고파져 스피드가 빨라진다
반족의 방패(ばん族の盾)	6	5	없음
비늘의 방패(うころの盾)	6	5	독이 통하지 않는다
오오카부토의 방패(オオカブトの盾)	10	5	없음
메아리의 방패(やまびこの盾)	3	5	적의 마법을 되돌려 친다
단념의 방패(見切りの盾)	2	5	적의 공격을 피하기 쉬워진다
일회성 방패(使い捨ての盾)	40	3	방어할 때마다 방어력이 떨어진다
토도의 방패(トドの盾)	6	6	적에게 도둑맞지 않는다
금의 방패(金の盾)	4	4	녹슬지 않는다
온 에도시대 천민방패(きたえた木の盾)	2	1	없음
상아의 방패(象牙の盾)	12	5	반드시 방어한다
행복의 방패(しあわせの盾)	6	5	데미지를 입을 때마다 경험치가 쌓인다
저주방지 방패(呪いよけの盾)	5	5	저주를 받지 않는다
창의 방패(矛の盾)	7	5	공격 및 방어도 가능한 방패
신기의 방패(神器の盾)	8	16	없음
풍마의 방패(風魔の盾)	16	6	없음
바지리스크의 방패(バジリスクの盾)	40	13	없음
가마라의 방패(ガマラの盾)	5	5	데미지를 받게되면 기탄을 얻는다
미카와시의 방패(みかわしの盾)	5	4	날아오는 것을 피한다
반환의 방패(はね返しの盾)	7	4	날아오는 것들을 받아친다
드래곤 실드(ドラゴンシールド)	14	5	화염의 데미지가 줄어든다
카라클로이드의 방패(カラクロイドの盾)	8	4	장비하고 있으면 함정에 걸리지 않는다

Nintendo64

팔찌

이름	효과
원투의 팔찌(遠投の腕輪)	던진 아이템이 벽을 뚫고 멀리 날아간다
받아넘기기의 팔찌(受け流しの腕輪)	적의 공격을 주변의 몬스터가 받아넘긴다
회복의 팔찌(回復の腕輪)	HP회복 스피드가 빨라지지만 만복도가 일찍 떨어진다
근소한 차이의 팔찌(紙一重の腕輪)	적의 공격을 피하기 쉽게 만든다
구불구불 방지의 팔찌(くねくねよけの腕輪)	구불구불 허니(몬스터)의 레벨 떨어뜨리기 공격을 막는다
흘려버림의 팔찌(垂れ流しの腕輪)	걷다가 아이템을 떨어뜨린다
힘의 팔찌(ちからの腕輪)	공격력 3이 올라간다
초회심의 팔찌(超會心の腕輪)	몬스터에게 큰 데미지. 그러나 1이 안되는 데미지를 받게되면 깨진다
투시의 팔찌(とうしの腕輪)	모든 아이템과 몬스터의 위치를 알 수 있다
노이콘의 팔지(ノーコンの腕輪)	물건을 던졌을 때, 어디로 날아갔는지 알 수 없다
파코레프킨의 팔찌(パコレプキンの腕輪)	벽을 통과할 수 있다(벽안에서는 HP소비)
百발百중의 팔찌(百發百中の腕輪)	시렌이 던지는 아이템은 모두 맞는다
白발白중의 팔찌(白發白中の腕輪)	적이 던지는 아이템은 모두 맞지 않는다
하라헤라즈의 팔찌(ハラヘラズの腕輪)	만복도가 감소하지 않는다
하라헤리 방지의 팔찌(ハラヘリよけの腕輪)	배가 전혀 고파지지 않는다
구부러짐의 팔찌(まがりの腕輪)	던진 아이템이 통로를 따라 돌아간다
반(反)시오의 팔찌(まじしおの腕輪)	시오이양 등의 힘을 빨아들이는 공격을 막을 수 있다
함정사의 팔찌(ワナ師の腕輪)	함정에 걸리지 않고, 반대로 적이 함정에 걸린다

지팡이

이름	효과
행복의 지팡이(しあわせの杖)	상대의 경험치가 올라간다(동료들에게 사용)
불행의 지팡이(不幸の杖)	상대의 레벨을 1하락시킨다
장소 바꿈의 지팡이(場所がえの杖)	상대와 자리를 바꾼다
둔족의 지팡이(鈍足の杖)	상대의 이동속도가 절반으로 줄어든다
끌어당기기의 지팡이(引きよせの杖)	상대(아이템)를 시렌 옆으로 끌어당긴다
불기둥의 지팡이(火ばしらの杖)	전방 5칸까지 데미지 20의 불기둥이 솟아오른다
터널의 지팡이(トンネルの杖)	벽을 파서 터널을 만든 다음 지나갈 수 있다
쫓아보내기의 지팡이(ふきとばしの杖)	상대를 멀리 날려보낸다
구름 방지의 지팡이(ころばぬ先の杖)	가지고 있으면, 돌에 채여도 구르지 않는다
박식의 지팡이(物知りの杖)	적의 상태를 알 수 있다
갈아타기의 지팡이(のりうつりの杖)	몬스터를 타고 이동할 수 있다
풀 던지기의 지팡이(草投げの杖)	지팡이 안에 여러 풀들을 집어넣어 공격이 가능해진다
풀 받기의 지팡이(草受けの杖)	지팡이 안에 여러 풀들을 집어넣어 회복이 가능해진다
봉인의 지팡이(封印の杖)	상대의 특수능력을 봉인시킨다
천둥의 지팡이(いかずちの杖)	적 하나를 천둥으로 공격한다
배속의 지팡이(倍速の杖)	상대를 배속으로 만든다
회복의 지팡이(回復の杖)	상대를 100포인트정도 회복시킨다(고스트 타입은 회복 불가능)
헛방의 지팡이(からぶりの杖)	상대의 공격실패도가 높아진다
쿼터의 지팡이(クオーターの杖)	상대의 HP를 일시적으로 $\frac{1}{4}$로 만든다

두루마리

이름	효과
오징어초밥의 두루마리(いかすしの巻物)	먹을 수 있다
천둥의 두루마리(いかずちの巻物)	방안의 모든 적들에게 20~35의 데미지를 준다
염상의 두루마리(炎上の巻物)	시렌 주변 24칸에 10턴간 불꽃이 생긴다(아이템도 태운다)
큰방의 두루마리(大部屋の巻物)	벽을 무너뜨려 큰방을 만든다
지불의 두루마리(おはらいの巻物)	저주를 받은 아이템의 저주를 풀어준다
얼음의 두루마리(氷の巻物)	층계 내에 있는 모든 물을 얼게 하여 그 위를 걸을 수 있게 한다
매입 고치기의 두루마리(仕入れ直しの巻物)	던전 내의 가게 물건들을 소지하고 있는 아이템과 공짜로 바꿀 수 있다
식별의 두루마리(識別の巻物)	아이템을 식별할 수 있다
빨아내는 두루마리(すいだしの巻物)	항아리 안에 있는 아이템을 밖으로 꺼낸다
성역의 두루마리(聖域の巻物)	땅에 내려놓고 그 위에 오르면 몬스터로부터 직접공격을 받지 않는다
성성의 두루마리(聖域の巻物)	지면에 내려 놓으면 아이템과 계단이 마음대로 움직인다
조와조와의 두루마리(ゾワゾワの巻物)	시렌 주변의 몬스터가 10턴간 역방향으로 공격한다
땅의 은혜의 두루마리(地の惠みの巻物)	장비하고 있는 방패의 방어력+1
호증대의 두루마리(壺增大の巻物)	항아리의 용량을 1늘린다(최대 8까지)
깨진 항아리의 두루마리(壺われずの巻物)	지정한 항아리가 깨지지 않는다(주의 요망)
하늘의 은혜의 두루마리(天の惠みの巻物)	장비하고 있는 검의 공격력+1
백지의 두루마리(白紙の巻物)	두루마리에 이름을 적으면 그 효과가 얻어진다
바크스이의 두루마리(バクスイの巻物)	방 내의 모든 몬스터를 10턴간 재운다
바크하의 두루마리(バクハの巻物)	지면에 두고 공격을 하면 폭발한다
철수하기의 두루마리(引き上げの巻物)	장비품만을 가지고 나타네 마을로 돌아간다
분신의 두루마리(分身の巻物)	시렌의 분신 4명이 출현한다
가뭄의 두루마리(水がれの巻物)	그 층에 있는 모든 물을 말려버린다
도금의 두루마리(メッキの巻物)	장비품들을 도금하여 녹이 슬지 않게 만든다
가지고 돌아오기의 두루마리(持ちかえりの巻物)	소지 아이템 전부를 가지고 나타네 마을로 돌아간다
함정 없애기의 두루마리(ワナけしの巻物)	두루마리를 읽은 방의 함정이 없어진다
함정작동의 두루마리(ワナ作動の巻物)	두루마리를 읽은 방의 함정이 모두 작동한다

풀, 주먹밥, 열매

이름	효과
위확장의 열매(胃擴張の種)	최대 만복도를 10%늘린다
위축소의 열매(胃縮小の種)	최대 만복도를 10%줄인다
생명의 초(命の草)	HP의 최대치가 5포인트 상승한다
제절초(弟切草)	HP가 100포인트 회복된다(HP가 가득 찼을 때 먹으면 최대치 4증가)
화염초(火炎草)	눈앞의 적에게 70포인트 전후의 데미지. 던졌을 경우에는 50전후의 데미지
구불구불초(くねくね草)	먹으면 레벨 1하락(적에게 던져서 사용)
잡초(雜草)	부활의 초를 사용하고 나면 잡초가 된다. 만복도 5%회복
행복의 초(しあわせ草)	레벨이 1 상승한다
민첩함의 초(すばやさ草)	시렌의 행동속도를 10턴간 2배로(2개 먹으면 3배로)
높이뛰기 초(高とび草)	그 층 안에서 랜덤으로 워프
힘의 초(ちからの草)	힘의 최대치를 1상승. 힘이 줄어들었을 때는 회복
천사의 열매(天使の種)	레벨이 3상승한다
해독초(毒消し草)	떨어진 힘이 최대치까지 회복된다
독초(毒草)	데미지 5, 힘 1하락, 10턴간 둔족의 상태가 된다(적에게 던져서 사용)
드래곤초(ドラゴン草)	화염초와 위력은 같지만, 불길이 어느 누군가에 닿을 때까지 나온다
이야기의 열매(話の種)	썰렁한 이야기를 해서 적들의 상태이상을 유도한다
불행의 열매(不幸の種)	레벨이 3하락한다(적에게 던져서 사용)
부활의 초(復活の草)	사망하게되면 HP, 만복도 최대 상태로 회복된다(항아리 안에 있을 때는 무효)
약초(薬草)	HP 25포인트 회복(HP가 가득 찼을 때 먹으면 최대치 2증가)
좋은 효과초(よくきき草)	10턴 이내에 먹는 풀의 효과가 2배
안약초(めぐすり草)	투명한 몬스터나 보이지 않는 함정이 보인다
주먹밥(おにぎり)	만복도가 50%회복(만복도가 가득 찼을 때 먹으면 최대치 3%증가)
큰 주먹밥(大きなおにぎり)	만복도가 100%회복(가득 찼을 때 먹으면 최대치 5% 증가)
거대한 주먹밥(巨大なおにぎり)	만복도가 100%회복되며, 최대치가 7%증가한다
특제 주먹밥(特製おにぎり)	만복도 30%증가. 힘이나 HP가 증가하는 일이 발생한다
맛없는 주먹밥(まずそうなおにぎり)	만복도가 다소 회복되지만, 상태이상을 일으킨다

화살, 돌, 폭탄

이름	공격력	비고
돌(石)	小	1칸 떨어진 적에게 공격할 수 있다
데브타의 돌(デブータの石)	中	시렌이 향하고 있는 방향으로 공격한다
대포탄(大砲の彈)	大	10칸을 구르다가 무언가에 닿게 되면 주변 9칸에 40포인트의 데미지로 폭발한다(벽도 폭파한다)
나무화살(木の矢)	小	사정거리 10칸
철화살(鐵の矢)	大	사정거리 10칸
은화살(銀の矢)	大	사정거리 무한. 벽을 통과하여 공격가능
회심의 화살(會心の矢)	小	공격력은 나무화살과 같지만 가끔 회심의 일격이 나온다
카마이다치의 화살(かまいたちの矢)	大	1번에 3방향으로 공격한다(줄어드는 것은 하나)

합성 아이템

이름	공격력(방어력)	인수	효과	입수방법
회복의 검(回復の劍)	6	3	적에게 데미지를 입히면 HP가 회복된다	어떤 검이든 생명의 풀, 제절초, 약초를 합성한다
사트리의 곡괭이(サトリのつるはし)	13	4	깨지지 않는 벽을 깰 수 있다	곡괭이 6개 합성
화신풍마도(火迅風魔刀)	30	10	-	검+99에서 인을 채운 후 대장간에서 단련하면 얻을 수 있다
비검 카브라스테기(秘劍カブラステギ)	99	12	-	강검 만지카브라에 月, 火, 水, 木, 金의 순서로 인을 채우고 대장간에서 단련하면 얻을 수 있다
용신검(龍神劍)	25	7	드래곤 타입의 적에게 큰 데미지를 준다	드래곤 킬러 4개 합성(용의 인을 4개 붙인다)
나선풍마의 방패(ラセン風魔の盾)	50	12	없음	풍마의 방패+99를 변화의 항아리에 넣는다
대삼원의 방패(大三元の盾)	30	3	만복도의 감소가 빠르다. 녹슬지 않는다	상아의 방패+白발白중(白發白中)의 팔찌 3개 합성
사트리의 방패(サトリの盾)	1	1	배가 고프지 않는다. 대신 만복도가 1%로 줄어든다	중장의 방패 4개 합성

함정 데이터

돌뿌리(ころび石)

돌뿌리에 걸리게 되면 약간의 데미지와 함께 가지고 있는 아이템을 떨어뜨린다. 특히, 항아리가 깨지는 경우도 있으므로 주의!

케로케로의 비(ケロケロの雨)

장비하고 있는 무기와 방패 등을 녹슬게 하여 -1의 상태로 만든다. 특히 다른 함정들과는 달리 일정시간이 지나도 원상복귀가 되지 않는다.

장비해체(装備はずし)

장비하고 있는 모든 것들이 해제된다(장비를 하게되면 최고 4턴까지도 소모된다). 주변의 몬스터가 많을 때, 장비가 해제되면 곤란하므로 높이뛰기의 풀을 사용하여 일단 피하자.

데로데로의 탕(デロデロの湯)

가지고 있는 주먹밥이 모두 맛없는 주먹밥으로 변하게 된다. 이것을 방지하기 위해 보존의 항아리에 먼저 주먹밥을 보관하는 습관을 기르자.

소환 스위치(召喚スイッチ)

소환 스위치는 4마리의 몬스터가 출현하는 함정이다. 해당 층에서 등장하는 몬스터 중 하나가 랜덤으로 출현하게 되는데 4마리가 둘러싸이게 되면 어려워지므로 높이뛰기의 풀을 사용하자.

떨어지는 구멍(落とし穴)

1층 아래로 떨어지게 된다. 또 약간의 데미지를 입는다. 만약 1F에서 이 함정에 걸리게 되면, 데미지로 대신하게 된다. 이를 예방하는 방법은 안약초를 먹는 수밖에 없다

용수철(バネ)

높이뛰기 풀과 같은 효과를 가지고 있다. 보통은 갈 수 없는 장소로 이동하는 경우도 발생한다. 던전 내의 상점에서 아이템을 가지고 도망갈 때도 유용하게 사용할 수 있지만, 보초견이 따라오므로 주의!

나무기둥의 함정(丸太のワナ)

시렌이 나무기둥을 맞고 날아간다. 데미지는 5포인트 전후.

회전판(回転板)

함정을 밟으면 빙글빙글 돌아서 혼란상태로 만든다. 주변에 몬스터가 있을 경우에는 천둥의 두루마리나 염상의 두루마리 등의 전체 공격으로 공격하는 것이 좋다.

수면가스(眠りガス)

가스가 나와서 5턴간 수면에 들어간다. 수면 중에는 아무 것도 할 수 없고, 적에게 공격을 받아도 깨어나지 않는다. 수면가스가 등장하는 던전에서는 항상 HP를 높게 유지하는 것이 안전하다

둔족의 함정(鈍足のワナ)

시렌의 행동 속도가 절반으로 줄어든다. 10턴간 이 상태가 계속 되며, 민첩함의 풀을 먹으면 회복된다. 특히 몬스터가 다가올 때는 배속으로 이동하는 것처럼 느껴지며, 이때는 활로 공격하는 것이 좋다

토라바사미(トラバサミ)

3~7턴간 몸이 움직이지 않는다. 데미지는 받지 않으며, 공격형 아이템을 사용할 수 있기 때문에 그다지 위험하지 않다. 어떻게 해서든 그 장소를 빠져나가고 싶다면 높이뛰기의 풀을 사용하자.

독화살(毒矢)

시렌의 오른쪽에서 독화살이 날아온다. 맞으면 힘이 1단계 하락하며, 5포인트 전후의 데미지를 받게된다. 시렌 오른쪽에 몬스터가 있는 경우 대신 독화살을 맞는 경우도 생긴다.

지뢰(地雷)

HP가 한번에 절반으로 줄어든다. HP가 1포인트인 경우에는 사망하므로 지뢰를 밟은 후에는 반드시 회복하자. 주변 8칸에 있는 적들도 함께 데미지를 입게된다. 지뢰나바리의 방패를 장비하고 있는 경우에는 그 절반의 데미지를 입게된다.

대형지뢰(大型地雷)

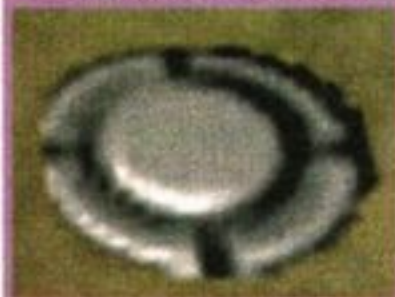
대폭발이 일어나 HP의 3/4에 해당하는 데미지를 입힌다. 이 함정에 걸린 후라면 반드시 회복을 해야 안전하다. 주변 9칸의 몬스터들은 즉사하지만, 장거리 공격이 가능한 몬스터들에게 받을 공격을 대비해야한다.

물방울 폭탄 (水てきボットン)

물방울이 머리 위에서 떨어져 5포인트 전후의 데미지를 입힌다. 방어방법은 없으며, 스이데키미루를 쓰러뜨릴 때, 피하기 좋은 위치에서 쓰러뜨리도록 하자.

이가이가포토포토 (イガイガボトボト)

머리 위에서 이가이가가 떨어져 9포인트의 데미지를 입힌다. 물방울 폭탄보다 위력이 세다. 특별히 신경쓰지 말자.

낙석의 함정 (落石のワナ)

머리 위에서 돌들이 떨어진다. 13포인트 전후의 데미지를 입히고 가끔 장비하고 있는 팔찌에 금이 간다.

대낙석의 함정 (大落石のワナ)

머리 위에서 주변 9칸에 돌이 떨어진다. 30포인트 전후의 데미지를 입히고 팔찌에 금이 간다. 동료들까지도 데미지를 입으므로 주의할 것.

나무화살의 함정 (木の矢のワナ)

시렌의 오른쪽에서 나무화살이 날아온다. 5포인트의 데미지를 입힌다.

철화살의 함정(鉄の矢のワナ)

시렌의 오른쪽에서 철화살이 날아온다. 10포인트의 데미지를 입힌다.

몬스터의 함정(モンスターのワナ)

그 방안에 떨어져있는 모든 아이템이 몬스터로 바뀐다. 던전 내에 있는 상점의 물건도 몬스터로 변한다. 그 층에 해당하는 몬스터들만 출현한다. 굉장히 위험한 함정이므로 빨리 다음 층으로 진행하는 것이 유일한 대책.

대홍수의 함정(大こうずいのワナ)

현재 있는 층의 모든 생물에게 데미지를 입힌다. 모든 생물들의 HP가 1/4이 남으며 랜덤으로 워프하게 된다. 또 두루마리는 전부 젖어버려 사용할 수 없게 되며, 주먹밥도 상하게 된다.

토우 데이터

원투의 토우 (遠投の土偶)

그 방안에서 던지는 모든 물건은 끝까지 날아간다. 활과 같은 거리의 제한이 있는 공격형 아이템을 쓰기에는 좋지만 항아리를 던지는 것은 절대 금물!

대역의 토우 (身がわりの土偶)

이 토우가 있는 방에서는 몬스터들이 시렌이 아닌 대역의 토우를 공격하게 된다. 물론 2~3번의 공격을 받으면 파괴된다.

10 데미지의 토우 (10ダメージの土偶)

이 토우의 모델은 마무루. 이 토우가 있는 방에서는 어떤 공격을 해도 데미지는 10밖에 나오지 않는다. 상대적으로 약한 몬스터는 강해지고, 강한 몬스터는 약해진다고 생각하면 된다.

주먹밥의 토우 (おにぎりの土偶)

이 토우가 있는 방에서 죽는 캐릭터는 모두 주먹밥으로 변하게 된다. 어떻게 생각해보면 실제로 주먹밥을 만든다는 것이 놀라울 따름….

기탄의 토우 (ギタンの土偶)

이 토우가 있는 방에서 죽게되는 캐릭터는 모두 기탄(돈)으로 변하게 된다.

마법방지의 토우 (魔法消しの土偶)

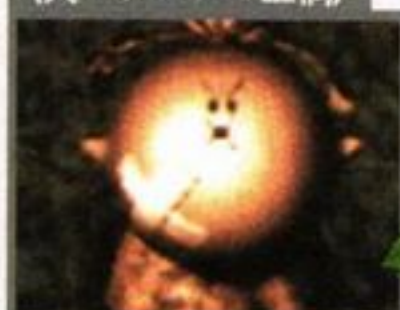
이 토우가 있는 방에서는 지팡이나 두루마리를 사용해도 그 효과가 나타나지 않는다. 따라서 무서운 마법 공격을 가진 몬스터는 해당 방으로 끌고와서 상대하는 것도 좋을 듯 하다.

구르기의 토우 (ころばしのの土偶)

이 토우가 있는 방에서는 모든 생물체가 구르게 된다. 문제는 시렌이 구르면서 이이템을 떨어뜨리게 되고, 운이 없으면 항아리가 깨지기도 한다.

쫓아내기의 토우 (ふきとばしの土偶)

이 토우가 있는 방에서 공격을 받게 되는 모든 생물체는 후방으로 날아가게 된다. 가장 큰 문제는 원거리 공격이 가능한 몬스터에게는 위험할 수도 있다는 점이다.

대폭발의 토우 (大バクハツの土偶)

이 토우는 존재하는 것만으로서 작동하지 않는다. 이 토우를 파괴하게 되면 주변 8칸에 대 폭발을 하게된다. 주변 몬스터들은 즉사하고, 시렌에게도 엄청난 데미지를 입히므로 주의!

COURSE 1 작은 계곡(小さな谷)

POINT! 모두 3층으로 이루어진 짧은 던전으로 처음하는 사람들은 게임의 기본 시스템과 전투에 익숙해지도록 하자. 어디까지나 연습용 던전이므로 여러 가지 요소들을 사용하도록 하자. 괜히 아이템 아깝다고 아이템을 사용하지 않으면 그만큼 손해다. 왜냐하면 이 던전을 클리어 하면 경험치, 아이템 등이 모두 사라지기 때문이다.

등장 몬스터

마무루(2-3F), 친타라(2-3F)

입수 아이템

곤봉, 가죽 방패, 변개의 두루마리, 바크스이의 두루마리, 약초, 높이뛰기 초, 제절초, 부활의 초, 드레곤초, 생명의 초, 힘의 초

옛날에 아주 먼 옛날에……. 그것은 아직 시렌이 아이였을 시절의 이야기…….

콥파: ……남남. 배고프다. 결국 오늘 식사는 전부 날아가는 건가? 나는 이제 뒤집어질 것 같다고……. 어! 강이다. 이곳을 건너가면 먹을 것을 얻을 수 있을까? 힘내서 건너자고.

이 던전만큼은 도중에 힌트가 주어진다

작은 계곡 1F

CHECK!

① 몬스터는 등장하지 않는다.
② 전투가 없는 관계로 던전에서의 이동 방법(대각선 이동, 고속이동, 방향결정 등)을 잘 익히도록 한다.
③ 아이템을 모으고 C유닛으로 활용하는 방법을 잘 익혀둔다.

작은 계곡 2F

CHECK!

① 최초의 전투가 시작되므로 1층에서 얻은 무기들을 장착한다.
② 데미지를 입었을 때, 이동할 때마다 조금씩 HP가 회복된다.
③ A+B버튼을 동시에 누르고 있을 경우, 턴이 지나가면서 HP가 회복된다.
④ 시렌이 움직이지 않으면, 적도 움직이지 않는다.

작은 계곡 3F

CHECK!

① 종합적으로 복습하는 단계.
② 이 던전에서 얻은 아이템들은 모두 사라지므로 한 번씩 사용해보도록 하자.

콥파: 아아 간신히 건넜다. 응? 누군가 있는데…….

??: 젠장! 오늘밤은 보름달이 뜬다고 했는데……. 아아 움직이지도 못하고.

콥파: 여자아이가 덫에 걸린 것 같아. 가서 도와주어야겠다. 앗! 이런 덫은 내가 풀 수 없어!

여자아이: 저리꺼져! 인간주제에 감히!

콥파: 무슨 소리를 하고 있는 거야. 이대로는 움직일 수 없다고! 자 시렌! 빨리 덫을 해체해.

콥파: 괜찮아? 자 약초를…….

덫을 해제하는 시렌

여자아이: 흥! 인간의 도움 따위는 필요없어!

콥파: 뭐야? 저 녀석은. 애써서 구해줬더니만! 췟, 가자고!

여자아이: ……고……마워.

콥파: 이제는 배가 너무 고파서 걸을 수 없어…… 으잉? 시렌! 저기에 보이는 게 마을 아냐? 역시 마을이야! 좋았어! 먹을 걸 얻자고!

성질은 드러워 보이지만 내면은…

COURSE 2 나타네 마을(ナタネ村)

나타네 마을의 전경

[마을로 들어가자마자 서 있는 마을 입구의 보초에게 말을 걸어보자.]

보초: 이곳은 나타네 마을이다. 너희들은 이 마을에 무슨 용건이 있지?

대답: ★배가 고파서…
별로…

보초: 그렇다면 저쪽에 있는 다리 건너에 무명의 우동 가게가 있는데, 맛이 아주 좋아. 단… 되도록 빨리 먹어야 돼. 왜 그래야 되냐고? 그건… 뭐 소리가 나게되면 알게 될 거야.

[이제 마을 북서쪽에 있는 우동집으로 가자.]

콥파: 아줌마! 우동 두 개!!

아주머니: 알았수.

콥파: 아아~. 나 이제 배고파서 죽을 것 같아…….

아주머니: 어지간히 배가 고팠었던 모양이네. 젊은이들, 둘이서 여행하고 있는 거야? 아직 어릴텐데……훌륭하네~.

(갑자기 종이 울린다.)

마을 사람: 도깨비닷! 도깨비가 온다아~~!!

도깨비의 습격

마을은 엉망이 되어버리고…

마을 사람: 역시 성인가.

마을 사람: 맞아. 역시 성이 꼭 필요해.

마을 사람: 하지만 그렇다고 해도……

마을 사람: 이제는 못 참아. 빨리 신을 모신 곳으로 가자고.

콥파: 그런데 이곳을 습격한 녀석들은 도대체 누구죠?

촌장: 도깨비 일족입니다. 녀석들은 언제나 제멋대로 행패를 부리고 돌아가곤 하죠. 도깨비들은 모두 아무 생각도 하지 않고 난폭하게 행동하여 매우 난처한 상황입니다. 이제는 하다못해… 하다못해 이곳에 튼튼한 돌담과 뛰어난 흙벽으로 성을 세우자는 말까지…. 도깨비의 습격으로부터 마을을 지키기 위해서….

콥파: 그러면 모두가 성을 지으면 되지 않습니까?

마을 사람: 그것도 어렵습니다. 성의 재료는 산에 있습니다만, 괴물이 산에 널려있고….

콥파: 괴물이라고 해봤자 별 것 아닌데 무슨 일 생기겠습니까? 그러니까… 으악!

촌장: 이건! 마루에몽!

콥파: 아야야얏! 뭡니까, 이 녀석은?

촌장: 꼬마 마루지로우입니다. 근처에 있는 산에서 여기까지 내려왔는데 그냥 키우고 있습니다. 아직 어려서 장난기가 많아 이해해주시길 바랍니다. 아무나 세게 들이박곤 하지요.

콥파: 우띵, 아야야.

마을 사람: 우리들은 이제 이대로 가만히 보고 있을 수 없습니다. 이제부터 필승 달마님의 신탁을 청하러 가야합니다.

콥파: 필승 달마……님?

촌장: 마을의 수호신을 말하는 겁니다. 괜찮다면 따라오세요.

[마을 오른쪽에 있는 신사로 가자.]

촌장: 모두 모여주셨군요. 그러면 시작하겠습니다.

(의식이 시작된다.)

촌장: 필승 달마님…. 도깨비들의 횡포로부터 반드시 저희들을 보호하기 위한 신탁을!

콥파: 뭔가 빌고 있는데 볼 것도 없고 하니 밖으로 나가자.

콥파: 앗! 저쪽에 하고판이 있다!! 헤

신탁 피포

헷……내가 이렇게 보여도 하네츠키는 잘 한다구! 간닷! 헤헤헷 못하잖아…. 이것도 룰이니까. 가만히… 있어. 한번 더 간닷!

촌장: 아앗?! 마루에몽?!

촌장: 와~~~악! 필승 달마님이!

콥파: 앗! 제길~! 처음으로 못 맞췄다. 할 수 없군….

촌장: 누가, 누가 좀 도와줘~!!

콥파: 빨리 그려, 시렌.

촌장: 이 이것은~!!

필승 달마의 전언?

??: 저, 전설은…… 전설은 진짜다앗!!

마을 사람: 할머님…

할머님: 선택받은 자의 예언…. '그 사람의 한쪽 눈을 뜨게 하여 성을 쌓고 이 땅을 지킨다…'. 저, 전설은… 전설은 진짜였다아……다아아아아아아아아아아아아아아아!!……꼴까닥.

쓰러지는 할머니

마을 사람: 할머님!!

촌장: 여행하시는 분…… 당신이 선택받은 자였군요……. 선택받은 자는 혼자서 성을 쌓아야 됩니다. 제발 부탁드립니다. 마을을 위해서 성을… 성을 지어주십시오.

마을 사람: 우리도 부탁한다. 제발 성을… 성을~!

마을 사람들은 시렌에게 성을 지어달라고 부탁한다

결국 이렇게 하여 시렌은 나타네 마을을 도깨비로부터 시켜줄 성을 짓게 된다. 물론 성을 지을 재료가 없는 관계로 슈텐산을 올라가야만 한다. 마을 사람 중 한 명이 재료에 대해서 설명을 해주는데, 성의 재료를 얻고 정상에 올라가면 재료를 성에 부품에 맞게 가공을 해주는 산의 민족이 있다고 한다. 그리고는 시렌은 슈텐산으로 올라가게 된다.

필승 달마에게 행운을 받자!

신사에 있는 필승 달마에게 가면 행운을 빌 수 있는 이벤트가 발생한다. 필승 달마에게 아래와 같이 말을 할 경우 그에 해당하는 아이템이 떨어진다. 단 같은 품목(?)은 1번밖에 사용할 수 없다.

입력	입수 아이템
マジナイ	약초
ほにかけ	큰 주먹밥
リヒビシ	원투의 팔찌
ブタブク	힘의 최대치 10상승
ぬべりか	하늘의 은혜의 두루마리
ゴムニブ	10개의 회심의 화살
ヨワハゼ	부활의 초
ムビルブ	백지의 두루마리
ノザノサ	제절초
ざくぬに	합성의 항아리(6)
しでもろ	천둥의 두루마리
ゆめだい	하늘의 은혜의 두루마리

입력	입수 아이템
アトノセ	천사의 열매
みぬれふ	카타나+3
ネリグキ	땅의 은혜의 두루마리
おたべは	이야기의 열매
ぎぼびわ	배틀 카운터+3
んたぬれ	반족의 방패+3
デジナケ	일회성 가츠오부시의 정보
ビジトコ	도둑의 지식
ダシシヨ	10000기탄
どでとび	가죽방패+3
ごあはも	99장의 할인권
ガミメノ	30000기탄
コルヤギ	곤봉+3

입력	입수 아이템
るおへぎ	강검 만지카브라
ユムクス	풍마의 방패
べのぜざ	힘의 최대치가 5상승한다
まはむえ	만복도의 최대치가 10%상승한다
そあぞけ	레벨이 3오른다
ゾザロラ	최대 HP가 10오른다
こぶやは	장권+3
ヌヌセラ	창
へめなの	오오카부토의 방패+3
ねべなは	지뢰나바리의 방패+3
ほんうじ	요도 카마이다치+3

COURSE 3 슈텐산도 초급

이곳이 입구

POINT!

① 보존 항아리를 사용하여 많은 아이템을 모은다.
② 가장 강력한 장비로 카타나와 지뢰나바리의 방패를 추천한다.
③ 이번 던전부터는 함정이 등장하므로 그에 따른 대비를 한다.
④ 산의 정상까지 올라가는 동안 성의 재료를 반드시 모은다.
⑤ 성의 재료는 항아리에 들어가지 않는다는 것을 유념한다.
⑥ 항아리 속에 항아리가 들어갈 수 없다.
⑦ 만복도(満腹度)가 0%가 되지 않도록 각별히 신경을 쓰자.

던전 데이터

입수 가능 아이템

무기(전4종)	곤봉, 장권, 카타나, 요검 카마이다치
방패(전5종)	가죽방패, 배틀 카운터, 지뢰나바리의 방패, 반족의 방패, 오오카부토의 방패
두루마리(전3종)	바크스이의 두루마리, 분신의 두루마리, 천둥의 두루마리
항아리(전2종)	보존의 항아리, 저금의 항아리
음식(전2종)	주먹밥, 큰 주먹밥
풀(전10종)	약초, 제절초, 안약초, 부활의 초, 생명의 초, 힘의 초, 해독초, 높이 나는 초, 스바야사의 초, 드래곤초

몬스터 등장표

층/몬스터	마무루	친타라	아미키치	시오이양	케로보즈	보뱅	피코탄	스이데키마루	마루지로우	하라헤리뇨	누슷토도	온도바	마무자	사무라이	타이거우호	니기리헨게	사가	양신관	지라이야
10F														○	○	○	○	○	○
9F												○	○	○	○	○			
8F										○	○	○	○	○					
7F										○	○	○							
6F									○	○									
5F							○	○	○										
4F			○	○	○	○	○	○											
3F			○	○	○	○	○	○											
2F	○	○																	
1F	○	○																	

던전 공략

1-2F 신록의 숲(新緑の森)

함정 데이터

없음

CHECK!

①작은 계곡에서 등장했던 몬스터만 등장한다.
②최대한 아이템을 모으는데 주력한다.
③2층을 클리어 할 때까지 무기가 나오지 않는다면 리셋하는 것을 추천한다.
④레벨 5이상 키우는 것을 목표로 한다.

3-4F 대나무 숲 평원(竹林原野)

함정 데이터

없음

CHECK!

①피코탄의 공격력이 높은 편이므로 주의하자.
②처음으로 함정이 등장한다.
③맵이 커졌기 때문에 더 많은 아이템을 얻을 수 있다.
④레벨 7이상 키우는 것을 목표로 한다.

5-6F 산 속의 동굴(山中の洞窟)

함정 데이터

케로케로의 비, 용수철, 나무기둥 함정, 회전판, 토라바사미, 물병을 폭탄, 나무화살 함정
※5F에는 함정이 나오지 않는다

CHECK!

①마루지로우의 아이템 떨어뜨리기 공격으로 항아리가 깨질 가능성이 있으므로 주의하자.
②다양한 함정이 등장하므로 주의한다(특히 케로케로의 비).
③하라헤리뇨의 만복도 떨어뜨리기 공격을 주의하자.
④레벨 9이상 키우는 것을 목표로 한다.

Nintendo64

슈텐산 중턱(シュテン山 中腹)

村人「ここが かじ屋。
お金があれば 武器をきたえてくれるよ。

POINT! 이곳은 슈텐산 이벤트의 중간부분이다. 초급코스는 6층과 7층 사이에, 중급코스는 7층과 8층 사이에, 상급코스는 8층과 9층 사이에 위치하고 있다. 특히 이곳에서는 전망대를 통해 슈텐산에서 바라본 시렌성의 전경을 볼 수 있으며, 각종 아이템을 파는 상점이 있다. 아이템 상점에서는 최강 등급의 방패인 '오오카부토의 방패(7000G)'를 사는 것이 좋다. 또 대장간(かじ屋)이 있는데 '검을 단련하다(剣をきたえる)'를 선택하면 검+1의 상태가 되며, '합성한 인을 지운다(合成した印を消す)'는 초급 단계에서의 합성은 불가능하므로 중급 이상이 되면 사용하자. '팔찌의 수리(腕輪のしゅうり)' 또한 아직 사용할 수 없다.

7F

함정 데이터

케로케로의 비, 둔족의 함정, 토라바사미, 낙석 함정, 철화살 함정

CHECK!

① 은도바의 위장술에 주의하자.
② 데미지가 큰 낙석 함정에 주의하자.
③ 레벨 10이상 키우는 것을 목표로 한다.

8F 석회동굴 바닥(鍾乳洞の底)

함정 데이터

케로케로의 비, 용수철, 나무기둥 함정, 회전판, 토라바사미, 낙석 함정, 철화살 함정

CHECK!

① 마무자의 원거리 공격인 은 화살공격에 주의하자.
② 보병의 레벨 업 상태인 사무라이는 데미지를 일부 되돌려주는 공격과 높은 공격력, 이 두 번의 공격이 한꺼번에 들어오기 때문에 주의해야한다(분신의 두루마리를 사용하자).
③ 레벨 11이상 키우는 것을 목표로 한다.

9-10F 지옥 산골짜기(奈落山峡)

함정 데이터

돌부리, 둔족의 함정, 토라바사미, 지뢰, 나무화살 함정

CHECK!

① 10층에서 등장하는 자가의 무시무시한 공격과 방어력에 주의(드래곤초, 천둥의 두루마리를 사용).
② 타이거 우호의 몬스터 던지기 공격을 주의하자(5칸).
③ 항시 HP, 만복도에 신경을 쓰며 아이템을 아끼지 말자.
④ 레벨 13을 목표로 하자.

동료 얻기에 관해서…

동료 얻기는 성을 쌓은 양에 따라 나타나게 된다. 여기에 간단하게 동료를 얻는 법과 이벤트를 간단히 정리하겠다.

성을 쌓은 수	이벤트
3번	리쿠가 등장하여 성 쌓는 것을 도와준다
4번	사스미가 등장한다
5번	히마키치가 신사에 등장하여 동료가 된다
9번	사스미와의 좀 위험한 이벤트
12번	키라라가 등장하고 성 쌓는 것을 지켜본다. 리쿠가 동료로 된다
16번	키라라가 동료로 들어온다
20번	성이 완성되고, 마을 신사에서 이벤트가 펼쳐지며 역습하게 된다.

리쿠와의 만남

콥파: *얼레? 누가 있네.*

??: *미안. 제멋대로 굴어서. 앗… 하지만 아무 것도 부수지 않았어. 저, 저기… 나도… 나도 도와주면 안될까? 마을 사람들은 전설대로 혼자서 지어야한다고 말을 하지만… 하지만 너만 열심히 하고 있잖아? 그것을 보고 있으니까 나도… 전설은 상관없어. 나도 도와주고 싶어. …어, 어떨까?*

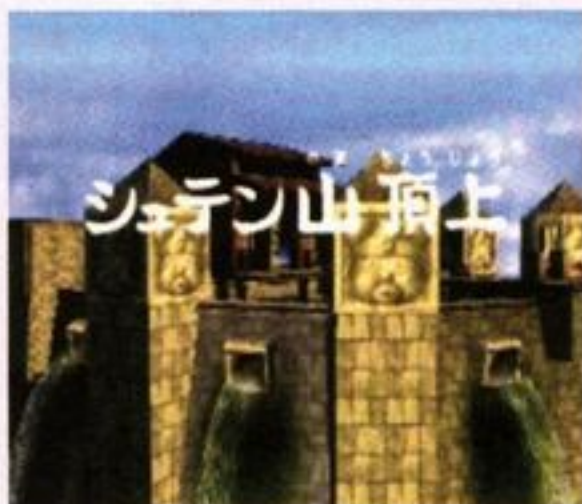
콥파: *시렌. 잘됐다. 동료가 생겨서.*

??: *엣! 진짜로?! 아호! 고마워! 내 이름은 리쿠. 잘 부탁해.*

콥파: *좋아. 그럼 작업 바로 시작한다.*

COURSE 4 슈텐산 정상

POINT! 이곳에는 좋은 재료들을 판매한다. 하지만 가격은 15000기탄. 따라서 많은 돈이 필요한데, 던전에서 사망하게 되면 소지하고 있는 모든 돈이 없어지므로 은행에 저축을 해 놓자. 또 중앙으로 들어가면 부품 가공소가 있는데 가지고 있는 재료를 최대한 활용할 수 있도록 잘 생각할 것. 그리고 위쪽에 보이는 문으로 들어가면 뗏목을 타고 산을 내려오게 된다

シュテン山頂上

COURSE 5 슈렌산도 중급

이곳이 입구

콥파: 응? 이건 무슨 소리지?
마을 사람: 큰 소리가 나서 와서봤더니 이런 바위동굴이….
마을 사람: 이 안은 어떻게 생겼지?
마을 사람: 아까 안에 들어간 남자가 있었어. 근데 아직 나오질 않는군.
??: 키…아아아아아….
마을 사람: 뭐, 뭐지? 지금 비명은?
콥파: 폭포 쪽이다!!
마을 사람: 가보자!
마을 사람: 아까 바위동굴에 들어갔던 남자다….
마을 사람: 저 안에는 도대체 뭐가….

POINT!
①초급과는 달리 아이템의 상태가 나타나지 않는다 (저주 아이템을 주의!).
②총 13층의 던전으로 7층과 8층 사이에 중턱이 있다.
③지팡이를 처음 사용하므로 잘 알아두자.
④요도 가미이다치+2와 오오카부토 방패가 가장 이상적인 장비이다.
⑤던전 내에서 사망할 경우 모든 아이템이 사라지므로 중복되는 아이템은 마을 창고에 맡겨두도록 한다.
⑥마을 도장에서 레벨을 쌓고 시작하자.
⑦저주 아이템을 장비하게 되면 해제할 수 없다 (지불의 두루마리를 사용하면 풀 수 있다).

던전 데이터

입수 가능 아이템

분류	아이템
무기(전4종)	곤봉, 정권, 카타나, 드레인 버스터
방패(전6종)	가죽 방패, 배틀 카운터, 지뢰나바리의 방패, 비늘의 방패, 반쪽의 방패, 오오카부토의 방패
지팡이(전5종)	장소 바꿈의 봉, 쫓아보내기의 봉, 둔족의 봉, 불기둥의 봉, 구름 방지의 봉
화살(전2종)	나무 화살, 철 화살
항아리(전2종)	보존의 항아리, 변화의 항아리
두루마리(전6종)	식별의 두루마리, 땅의 은혜의 두루마리, 하늘의 은혜의 두루마리, 바크스이의 두루마리, 철수하기의 두루마리, 지불의 두루마리
풀(전12종)	약초, 제절초, 행복초, 안약초, 화염초, 부활의 초, 생명의 초, 힘의 초, 해독초, 높이 나는 초, 드래곤초, 민첩힘초
음식(전4종)	주먹밥, 큰 주먹밥, 거대한 주먹밥, 맛없는 주먹밥

몬스터 등장표

층/몬스터	마무루	음막마무루	친타라	보병	아미키치	니가리미라나이	스이데키마루	츄 친타라	보우아	오토토병	오토토군조	가마라	헤리헤리뇨	Mr. 분	게이즈
13F															
12F															
11F															
10F															
9F															
8F															○
7F										○	○	○	○	○	○
6F										○	○	○	○	○	○
5F							○	○	○						
4F				○	○	○	○								
3F				○	○	○									
2F	○	○	○	○											
1F	○	○	○												

층/몬스터	Mr. 헤리코	온도바	독 전갈	꼬마전차	이다텐	영신관	타이가 옷호	켄고우	대장	피코레프킨	염소사제	쇼우긴마루	이멘자
13F													○
12F								○	○	○	○	○	
11F								○	○	○	○		
10F					○	○	○	○	○				
9F		○	○	○	○	○	○						
8F	○	○	○	○									
7F	○	○											
6F													
5F													
4F													
3F													
2F													
1F													

Nintendo64

던전 공략

1-2F 조용한 바위집(静かな岩屋)

함정 데이터

돌뿌리, 케로케로의 비, 용수철, 나무기둥 함정, 수면가스, 토라바사미, 물방울 폭탄, 나무화살 함정
※1F에서는 함정이 등장하지 않는다

CHECK!

①1층에서는 아이템을 얻는 것을 목표로 한다.
②슈텐산도 초급코스에서 얻었던 무기들을 최대한 활용한다.
③무기를 주웠을 때, 글자의 색으로 저주가 걸렸는지 여부를 식별한다.
④레벨 4이상 키우는 것을 목적으로 한다.

5F 군청색의 동굴(群青の洞穴)

함정 데이터

케로케로의 비, 데로데로의 탕, 용수철, 나무기둥 함정, 회전판, 수면 가스, 토라바사미, 물방울 폭탄, 나무화살 함정, 철화살 함정

CHECK!

①보우아의 강력한 원거리 공격에 주의할 것.
②가장 많은 종류의 함정이 등장한다.
③활 공격을 잘 이용한다.
④레벨 8이상 키우는 것을 목표로 한다.

8F 유전의 석굴(流精の石窟)

함정 데이터

돌뿌리, 케로케로의 비, 장비해제, 데로데로의 탕, 용수철, 나무기둥의 함정, 회전판, 수면가스, 철화살의 함정

CHECK!

①꼬마 전차의 강력한 공격에 주의할 것.
②꼬마 전차가 시렌을 공격할 때, 앞에 있던 적을 죽여 레벨 업을 하는 경우도 있다.
③독전갈의 독 공격을 주의.
④레벨 11이상 키우는 것을 목표로 한다.

11-12F 환영심산(幻影深山)

함정 데이터

없음

CHECK!

①파코레프킨이 공중에 있을 때는 활로 공격한다.
②쇼간마루의 소환 함정엔 주의.
③13층의 강력한 보스급의 몬스터가 있으므로 공격형 아이템을 아껴두자.
④레벨 17이상 키우는 것을 목표로 한다.

3-4F 냇물소리 계곡(せせらぎ渓谷)

함정 데이터

회전판, 수면 가스, 토라바사미, 물방울 폭탄, 이가이가보토보토

CHECK!

①몬스터들의 경험치가 비교적 높으므로 레벨 올리기가 쉽다.
②비교적 쉬운 몬스터들이므로 적들보다는 함정을 조심하고 아이템을 모으자.
③레벨 7이상 키우는 것을 목표로 한다.

6-7F 도로로 물가(ドロロケ浦)

함정 데이터

장비해제, 데로데로의 탕, 수면가스, 독화살의 함정, 이가이가보토보토, 나무화살의 함정

CHECK!

①오토토군조의 수중 공격에 주의(오토토스피어로 공격가능).
②가마라의 기탄(돈)훔치기에 주의.
③이곳을 클리어하면 슈텐산 중턱에 도달한다.
④레벨 10이상 키우는 것을 목표로 한다.

9-10F 대협곡(大峡谷)

함정 데이터

돌뿌리, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 철화살의 함정

CHECK!

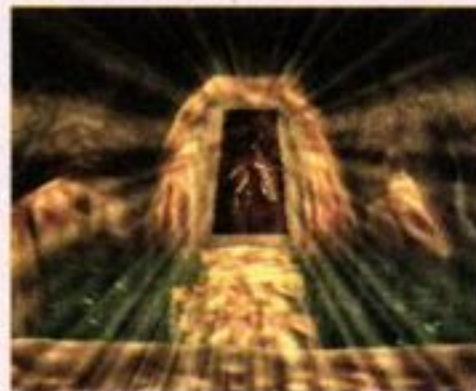
①켄고우의 방패 튀기기 공격에 주의.
②상대적으로 강력한 적이 많으므로 활로 선제공격을 가한다.
③ 레벨 13이상 키우는 것을 목표로 한다.

13F 원류의 마굴(源流の魔窟)

함정 데이터

장비해제, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미

CHECK!

① 이 던전만은 맵이 고정되어있다.
② 바닥에는 둔족의 지팡이, 드래곤초 등이 떨어져있는데, 아멘자가 사용을 하므로 주의!
③ 아멘자에게 화염초, 드래곤초 등을 잘 활용하자.
④둔족의 지팡이, 분신의 두루마리, 바크스이의 두루마리 등의 상태변화 아이템을 잘 활용할 것.
⑤아멘자를 모두 무찌르면 '조각난 고문서(ちぎれた古文書)'를 얻을 수 있다.
⑥고문서를 해안가에서 읽으면 상급코스의 입구가 생긴다.

던전 상점 습격 사건!

-던전내 상점을 어떻게 하면 잘 털까?

히마키치와의 만남

마을사람: 큰일났다! 큰일났다!

콥파: 뭐야?! 또 도깨비가 나타난건가?

마을사람: 아니, 신사에 이상한 몬스터가 누워서는 일어날 생각을 안해.

콥파: 시렌, 가보자!

촌장: 오오, 왔는가! 저기야.

히마키치: 싸우자는 건가? 나는 아무 짓도 안했어. 그냥 자려는 것 뿐이야.

콥파: 웃기는군. 말은 그렇게 해도 갑자기 공격할 거지? 다른 몬스터들처럼.

히마키치: 무슨 바보같은 소리를! 나는 그냥 시간을 때우고 있는 거다. 이렇게 자는 것이 왜 나쁘지?

촌장: 하지만요….

히마키치: 시간을 때울 수 있으면 그걸로 족해! 그러니까 내 이름도 히마키치!(※여기서 히마란 한가하다는 뜻을 가지고 있다) 다른 사람은 관계없어. 알았다면 꺼지라구.

콥파: 어이, 갓파 아저씨! 지금도 한가해?

히마키치: 아아 한가해. 만약에 한가한 것을 팔 수 있다면, 갑부가 될 정도로 한가해.

콥파: 그러면 우리들하고 함께 일해보지 않을래?

히마키치: 너희들과? 뭐를 할건데?

콥파: 도깨비 녀석들을 당황하게 만들려고.

히마키치: …그래? 과연 성을…. 그거 재미있겠는데.

콥파: 그렇지?

히마키치: 잠시 동안은 시간을 때울 수 있겠군.

POINT!

① 상점 주인은 대단히 강력하므로 정면승부는 절대 금물이다.

② 높이뛰기의 풀을 사용하면, 보조견이 쫓아오게 되는데, 상점 주인보다 강력하므로 높이뛰기의 풀은 사용하지 말자.

③ 장소 바꿈의 지팡이나 바크스이 두루마리, 분신의 두루마리로 상점 주인을 혼란시킨다.

④ 위로 올라가는 계단의 위치를 파악한 후에 습격(?)하도록 한다.

⑤ 터널의 지팡이가 있다면, 계단까지 터널을 만들어 도망가자.

⑥ 상점 주인을 도발시키기 전에 민첩함의 풀을 먹자(2개 먹으면 더욱 좋다).

⑦ 큰방의 두루마리를 사용하게되면 그 층 전체가 상점이 되므로 안전하다.

⑧ 이도저도 안된다면, 성의 재료를 훔치고 가지고 돌아오기의 두루마리를 읽고 나서 나타네 마을로 되돌아와 조금 코스를 다시 올라가는 최악의 방법도 있다.

아스카와의 만남

??: 당했다!

켄고우: 쿠후후후…….

콥파: 안돼겠다! 당하겠어!

켄고우: 쿠후후후…….

??: 고마웠다. 경의를 표한다.

콥파: 여자다!

??: 아니! 족제비가 말을…… 그렇군. 말하는 족제빈가. 소문으로는 들어보았지만 처음 보는군.

콥파: 언니, 실력이 상당한데.

??: 아니, 그대들이 도와주었기 때문이다. 소개가 늦었군. 내 이름은 아스카. 지금은 수행중이야.

콥파: 나는 콥파. 이 녀석은 시렌. 우리들도 떠돌이지만, 나타네 마을에서 달마가 굴러오는 바람에 지금은 성을 짓고있어.

아스카: ??? 미안하지만, 무슨 말인지 모르겠군.

콥파: 하하하. 우리들도 잘 몰라.

아스카: 어쨌든 사정이 있는 것 같군. 빚을 갚는다라고 하기에는 좀 그렇지만, 내가 도와주면 어떨까?

콥파: 도와주겠다는 거야? 땡큐-. 땡큐-. 동료는 많을수록 재미있지. 이봐, 시렌도 괜찮아?

대답: ★예
아니오

아스카: 고맙군. 미리 말해두지만, 만약 내게 어떤 아이템을 사용하게 하려면 아까처럼 검을 던지면 돼.

콥파: 결국 던져주면 되는거네.

아스카: 응. 그렇게 해주면 장비해서 싸울 때 사용할거야.

콥파: 그거 좋군. 잘 부탁해.

COURSE 6 슈텐산도 상급

POINT!

① 마제룬(몬스터)과 합성 항아리를 이용하여 합성무기를 만들 수 있다.

② 총 15층의 던전으로 상급자 코스다운 극악의 난이도.

③ 이곳을 클리어해도 성을 다 짓지 못한다면 슈텐산(초, 중, 상)을 계속 돌아다녀 재료를 모아야한다.

④ 가장 이상적인 장비는 카타나+15, 오오카부토의 방패+15이다.

⑤ 9~15층까지는 동료들에게 장비를 시켜 많은 도움을 유도한다.

⑥ 3~6층 사이에 특수 던전인 황금의 사이가 발견될 확률이 높다.

던전 데이터

입수 가능 아이템

종류	아이템
무기(전5종)	장권, 카타나, 요도 카마이다치 눈 하나 죽이기, 성불의 낫
방패(전6종)	가죽방패, 배틀 카운터, 지뢰나바리의 방패, 중장의 방패, 비늘의 방패, 오오카부토의 방패
화살(전2종)	은화살, 철화살
돌(전1종)	데부이타의 돌
대포(전1종)	대포탄
팔찌(전5종)	원투의 팔찌, 투시의 팔찌, 힘의 팔찌, 반시오의 팔찌, 百발百중(百發百中)의 팔찌
음식(전3종)	주먹밥, 큰 주먹밥, 맛없는 주먹밥
항아리(전4종)	보존의 항아리, 합성의 항아리, 변화의 항아리, 놀람의 항아리
두루마리(전8종)	식별의 두루마리, 바크스이의 두루마리, 철수하기의 두루마리, 지불의 두루마리, 성역의 두루마리, 분신의 두루마리, 천둥의 두루마리, 염상의 두루마리
풀(전14종)	약초, 제절초, 행복초, 안약초, 화염초, 부활의 초, 생명의 초, 힘의 초, 해독초, 독초, 높이뛰기의 초, 좋은 효과초, 민첩함의 초, 드래곤초

Nintendo64

몬스터 등장표

층/몬스터	마무루	움막 마무루	친타라	마루지로우	니기리미라나이	피코탄	시오이양	즈이데키마루	보우아	누숫토도	타이거 옷호	꼬마전차	와루키치
15F													
14F													
13F													
12F													
11F													
10F													
9F													
8F										○	○	○	○
7F									○	○	○	○	○
6F								○	○	○			
5F							○	○	○				
4F					○	○	○	○					
3F				○	○	○	○						
2F	○	○	○										
1F	○	○	○										

층/몬스터	파코레프킨	마제룬	아이언헤드	고렘	켄고우	아멘자	파왕	우루로이드	베드 갱거루	암수 수돈	싯포우	본 드래곤	갑옷 거미	여왕거미
15F													○	○
14F							○	○	○	○	○	○		
13F							○	○	○	○	○	○		
12F						○								
11F		○	○	○	○									
10F		○	○	○										
9F	○	○												
8F														
7F														
6F														
5F														
4F														
3F														
2F														
1F														

던전 공략

1-2F 농호심부(龍壺深部)

함정 데이터

돌뿌리, 케로케로의 비, 수면가스, 토리바사미, 물방울 폭탄, 이가이가포토포토, 나무화살의 함정
※1F에서는 함정이 나오지 않는다

CHECK!

①던전을 시작하기 전에 마을 도관에서 레벨을 올리고 시작하자.
②가장 좋은 무기들을 가지고 이 던전에 도전하자.
③레벨 5이상 키우는 것을 목표로 한다.

3-4F 산중의 동굴(山中の洞窟)

함정 데이터

돌뿌리, 케로케로의 비, 데로데로의 탕, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토리바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 이가이가포토포토, 나무화살의 함정

CHECK!

①많은 함정이 등장하므로 안약초를 활용하자.
②대형지뢰의 함정을 밟았을 때, 살아남은 적들(특히 원거리 공격이 가능한 적)에 주의하자.
③레벨 7~8이상 키우는 것을 목표로 한다.

5-6F 히즈메 암벽(ヒズメ岩壁)

함정 데이터

돌뿌리, 케로케로의 비, 장비해제, 데로데로의 탕, 소환스위치, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토리바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 이가이가포토포토, 나무화살의 함정

CHECK!

①이곳부터 합성의 항아리를 얻을 수 있다.
②특별히 주의해야할 적은 보우아(진화한다).
③레벨 10이상 키우는 것을 목표로 한다.

7-8F 암야동굴(暗夜空洞)

함정 데이터

돌뿌리, 케로케로의 비, 장비해제, 데로데로의 탕, 소환스위치, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 이가이가포토포토, 나무화살의 함정

CHECK!

①꼬마전차를 상대하다보면 빗맞은 활들은 바닥에 떨어진다.
②활로서 선제공격을 날린다.
③9층부터는 상당히 강력한 몬스터들이 출현하므로 아이템을 아끼자.
④8층위는 슈텐산 중턱인데, 아스카가 없다면 중급코스로 발길을 돌리자.
⑤레벨 13이상 키우는 것을 목표로 한다.

9F 단애의 풍혈(断崖の風穴)

함정 데이터

돌뿌리, 케로케로의 비, 장비해제, 데로데로의 탕, 소환스위치, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 이가이가포토포토, 철화살의 함정

CHECK!

①이번 던전의 주목적은 마제룬을 이용해서 합성무기를 만들어내는 것이다.
②레벨 14이상 키우는 것을 목표로 한다.

10-11F 옛 도시의 유적(古都の遺跡)

함정 데이터

장비해제, 소환스위치, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 철화살의 함정

CHECK!

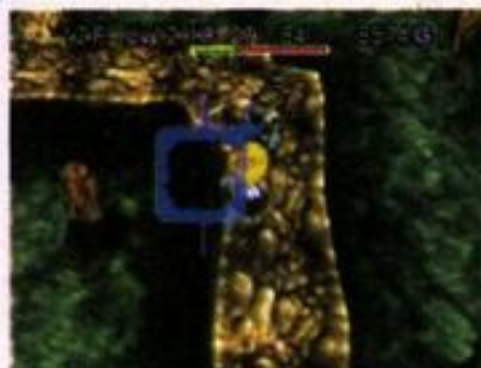
①이곳 역시 마제룬이 등장한다.
②아이언 헤드의 강력한 공격을 눈 하나 죽이기(칼)로 제압하자.
③힘들게 합성시킨 방패를 켄고우에게 날려먹지 않도록 주의할 것.
④레벨 16이상 키우는 것을 목표로 한다.

12F 원류의 마굴(源流の魔窟)

함정 데이터

돌뿌리, 장비해제, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 철화살의 함정

CHECK!

①중급의 최상층과 똑같은 던전.
②아이템을 잘 활용하여 아멘자를 쓰러뜨린다.
③레벨 18이상 키우는 것을 목표로 한다.

13-14F 백은영봉(白銀霊峰)

함정 데이터

돌뿌리, 장비해제, 소환스위치, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 낙석 함정

CHECK!

①파왕의 봉인 지팡이를 조심하라.
②봉인이 되었을 경우 특별한 무기를 제외한 모든 아이템을 사용할 수 없다.
③파왕에게는 무조건 선제공격을 날리는 것이 중요하다.
④새로운 몬스터 6종에 대해 잘 알아두자.
⑤이 위층은 마지막 던전이므로 각종 아이템을 효율적으로 사용하여 남겨두어야 한다.
⑥위층을 대비하여 아스카에게 좋은 무기를 장착시킨다.
⑦레벨 20이상 키우는 것을 목표로 한다.

15F 여왕 구모의 둥지(女王グモの巣)

함정 데이터

없음

CHECK!

①여왕 구모는 이 던전에서만 출현한다.
②높이뛰기 풀을 사용하여 여왕 구모에게 다가가는 것이 가장 중요하다.
③여왕 구모는 공격하지 않지만, 1턴에 3마리의 요로이구모를 낳기 때문에 가장 먼저 처리해야한다.
④민첩함의 풀을 2번 먹어 3배속으로 행동하여 드래곤초나 염상의 두루마리 등으로 공격한다.

합성 가이드

합성 항아리를 이용한 합성방법

합성의 항아리를 얻게되면 잘못된 합성 방법으로 아까운 항아리 하나를 그냥 날리는 경우가 생긴다. 합성이란 베이스(기본 무기)에 플러스 적인 요소(추가능력)를 추가하는 것으로 보다 강력한 무기를 만들고자 할 때 사용한다. 간단하게 예를 들어 설명하겠다. 카타나의 공격력을 올리고 싶다면 합성의 항아리에 가장 먼저 카타나(베이스)를 집어넣는다. 그 다음에는 요검 카마이다차+3(플러스 적인 요소)을 넣는다. 이렇게 하면 합성의 항아리안에는 카타나+3이 들어있을 것이다. 즉, 추가능력을 주는 아이템은 아이템 뒤에 붙은 공격력이나 방어력이 그대로 베이스로 옮겨간다고 이해하면 된다.

마제룬을 이용한 합성방법

기본적인 이론은 합성 항아리를 사용하는 것과 같다. 마제룬은 합성 항아리라고 생각하면 쉬울 것이다. 알기 쉽게 그림으로 설명하겠다.

베이스 무기를 던진다

합성할 아이템을 먹이고…

죽인다…

합성 아이템을 얻었다

합성무기 데이터

① 무기를 베이스로 할 때

아이템A	아이템B	합성후의 효과
무기	화염초	HP가 가득 찼을 때 무기를 사용하면 불꽃이 나간다
무기	드래곤초	HP가 가득 찼을 때 무기를 사용하면 강력한 불꽃이 나간다
무기	힘의 초	공격력 +2가 된다
무기	식별의 두루마리	적을 공격하면 그 적의 정체를 알 수 있게 된다
무기	주먹밥 계통	적을 쓰러뜨리면 주먹밥이 떨어진다
무기	제절초	적을 공격하면 HP가 회복된다
무기	약초	적을 공격하면 HP가 조금 회복된다
무기	생명의 초	적을 공격하면 HP가 회복된다
무기	바크스이의 두루마리	적을 공격하면 적이 자게된다
무기	행복초	적을 쓰러뜨렸을 때의 얻어지는 경험치의 양이 증가한다
무기	백지의 두루마리	인수가 1개 더 증가한다
무기	지불의 두루마리	저주를 받지 않는 무기가 된다
무기	천사의 열매	적을 쓰러뜨렸을 때 얻어지는 경험치가 크게 증가한다
무기	불행의 열매	장비가 해체되지 않는다
무기	곡괭이	벽을 팔 수 있다. 어느 정도 파면 깨진다
무기	사트리의 곡괭이	벽을 팔 수 있다. 아무리 파도 깨지지 않는다
무기	요도 카마이다치	전방 3방향에 공격할 수 있다.
무기	눈 하나 죽이기	눈 하나 타입의 몬스터에게 효과가 커진다
무기	성불의 낫	고스트 타입의 몬스터에게 효과가 커킨다
무기	드레인 바스터	드레인 타입의 몬스터에게 효과가 커진다
무기	곤보우	먹을 수 있게 된다

② 방패를 베이스로 할 때

아이템A	아이템B	합성후의 효과
방패	화염초	화염계 공격에 대해서 방어력이 오른다.
방패	드래곤초	화염계 공격에 대해서 방어력이 오른다
방패	행복초	공격을 받으면 경험치가 조금 오른다
방패	약초	데미지를 받으면 HP가 조금 회복된다
방패	제절초	데미지를 받으면 HP가 회복된다
방패	생명의 초	수비력+2가 된다
방패	주먹밥 계통	적과 전투시, 자신이 주먹밥이 될 확률이 높아진다(절대 금물)
방패	백지의 두루마리	인수가 1개 더 증가한다
방패	천사의 열매	데미지를 받으면 경험치가 많이 증가한다
방패	불행의 열매	장비가 해체되지 않는다
방패	해독초	독에 걸리지 않는다
방패	식별의 두루마리	공격하는 적의 정체를 알 수 있게 된다
방패	바크스이의 두루마리	공격하는 적이 잠들게된다

③ 무기, 방패 베이스 외

아이템A	아이템B	합성후의 효과
드래곤초	드래곤초	합성할 때마다 파워 업을 한다

랜덤 던전-황금의 사이(黃金の間)

POINT!

①슈텐산도 상급 이후에 등장하는 던전에 랜덤으로 나타나는 비밀의 던전.
②황금의 사이 최상층에는 보물 상자가 있다.
③이곳에서는 상당히 좋은 아이템을 얻을 수 있지만, 강력한 적들도 나오므로 주의!
④맵상에 계단이 두 개가 나온다면 그 중 하나는 황금의 사이로 가는 계단이다.

황금의 사이에서 얻을 수 있는 아이템(보너스 던전 포함)

장소	아이템
슈텐산도 상급코스	가마라의 채찍, 주먹밥 변화의 검, 천사의 열매 등
도깨비 섬	상아의 검, 상아의 방패, 금의 검, 금의 방패, 드래곤 킬러, 드래곤 실드, 합성의 항아리, 천민 나무방패, 파코레프킨의 팔찌
산 중턱의 우물	카라크로이드의 방패
끈기있는 사이 짧은 코스	필중의 검, 가마라의 방패, 땅의 은혜의 두루마리, 하늘의 은혜의 두루마리, 천사의 열매,
긴 코스	신기의 검, 신기의 방패, 아이언 해머, 풍마의 방패, 반환의 방패
가장 끝으로의 길	보검 미진하, 강검 만지카브라, 바지리스크의 방패, 드래곤 킬러, 드래곤 실드, 상아의 검, 상아의 방패, 천사의 열매

황금의 사이를 몸으로 찾아보자!

큰방의 두루마리를 사용한다

곡괭이를 이용해서 찾아낸다

터널의 지팡이를 이용한다

시렌성 완성후의 이벤트

촌장: 고마워 시렌. 이런 훌륭한 성을 지어줘서 정말로 고마워. …하지만 이렇게 어린 나이에 혼자서 해내리라고는 상상도 못했는데.

목공: …아~ 흠흠. 실은 촌장님… 굉장히 말씀드리기 뭣하지만… 혼자서 한 것이 아닙니다.

촌장: 엣?!

목공: 실은 우리들 모두가 성을 짓는 걸 도왔다는 뜻입니다.

촌장: 우, 우리들이라니?! ……누, 누구?!

목공: 이곳에 있는 우리들 전부요. 그렇게 하면 안된다는 것을 알면서도 아무래도 보고만 있을 수는 없어서….

촌장: 하, 하지만 그러면… 전설은 어떻게되지?! 힘들게 성을 지었는데, 아무 의미가 없어지는 건가?!

??: 저, 전설은… 전설은 진짜였다앗!!

할머니: 선택받은 자의 예언 그 두 번째…. '그 자… 실은 사람들의 도움을 받아 성을 짓게 될 것이니…'. 저, 전설은… 전설은 진짜였다아… 다아아아아아아아아아아아아아아아!!…꼴까닥.

마을 사람: 할머님!!

촌장: 그런가… 그렇다면 괜찮은 건가. 하하 하하 하하….

??: 크, 큰일났다~~!!

마을 사람: 도깨비가! 도깨비가 쳐들어온다!!

모두: 에~엣!!

리쿠: 모두 서두르면 안돼요! 지금은 성이 있고 병사도 모여있어요. 이번에야말로 승리해야할 때가 아닌가요?

마을 사람: 그 말이 맞다! 이번에야말로 싸워서 승리한다! 좋아! 가자!!

모두: 옷!!

COURSE 7 도깨비 섬

POINT!

① 성이 다 지어져야만 갈 수 있다.
② 총 25층으로 이루어진 던전.
③ 16F와 25F에는 보스가 등장한다.
④ 이 던전이 일단(?) 마지막 던전.
⑤ 마루몬을 이용한 3개의 아이템 합성을 잘 활용한다.
⑥ 3층부터 13층 사이에 특수 던전인 황금의 사이가 발견될 확률이 높다.
⑦ 동료들은 던전 내에서 합류시킬 수 있다.
⑧ 좁은 통로에서는 시야가 상당히 좁아진다.
⑨ 상당한 식량난이 예상되므로 많은 주먹밥을 준비해두자(신 중턱에서…).

던전 데이터

입수 가능 아이템

분류	아이템
무기(전6종)	곤봉, 장권, 카타나, 곡괭이, 곤보우, 카츠오부시
방패(전6종)	가죽방패, 지뢰나바리의 방패, 중장의 방패, 비늘의 방패, 반쪽의 방패, 오오카부토의 방패
지팡이(전9종)	청소비품의 지팡이, 쫓아보내기의 지팡이, 둔족의 지팡이, 끌어당기기의 지팡이, 불기둥의 지팡이, 터널의 지팡이, 구름 방지의 지팡이, 만물박사의 지팡이, 갈아타기의 지팡이
화살(전1종)	나무화살
돌(전1종)	1칸 건너는 돌
팔찌(전6종)	원투의 팔찌, 투시의 팔찌, 구불구불한 팔찌, 허리헤리 방지의 팔찌, 구부러짐의 팔찌, 힘의 팔찌
대포(전1종)	대포탄
두루마리(전15종)	큰방의 두루마리, 식별의 두루마리, 빨아내는 두루마리, 땅의 은혜의 두루마리, 하늘의 은혜의 두루마리, 바크스이의 두루마리, 지불의 두루마리, 성역의 두루마리, 분신의 두루마리, 함정 없애기의 두루마리, 가뭄의 두루마리, 천둥의 두루마리, 염상의 두루마리, 얼음의 두루마리, 조와조와의 두루마리
음식(전3종)	주먹밥, 큰 주먹밥, 맛없는 주먹밥
풀(전15종)	약초, 제절초, 행복초, 안약초, 화염초, 부활의 초, 생명의 초, 위확장의 열매, 힘의 초, 해독초, 독초, 높이뛰기의 초, 좋은 효과초, 민첩함의 초, 드래곤초

Nintendo64

등장 몬스터 일람

층/몬스터	마무루	친타라	옴막 마무루	게로 보즈	보병	니기리미 라나이	치비 오니	스이데 카마루	오토 토병	오토토 군조	하라 헤리뇨	오토토 대장	뎃포 우오	게이즈	온도바	꼬마 전차	Mr.분	아미 키치	독 전갈	사무 라이	케로케 로보즈
25F																					
24F																					
23F																					
22F																					
21F																					
20F																					
19F																					
18F																					
17F																					
16F							○														
15F																					
14F																					
13F																					
12F																					
11F																					
10F																				○	○
9F															○	○	○	○		○	○
8F									○			○	○	○	○	○	○	○	○	○	
7F									○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			
6F							○	○	○	○	○										
5F						○	○	○	○												
4F				○	○	○	○														
3F			○	○	○	○															
2F	○	○	○	○	○																
1F	○	○	○																		

층/몬스터	니기리 헨게	와라 돌	가마 굿치	왕 신관	마제룬	Mr. 헤리코	대장	고렘	지라 이야	쇼간 마루	켄고우	염소 사제	마제몬	갑옷 거미	아저씨 전차	파코레 프키나	뎃포 우류	히미 갓파	아멘자	고즈 오니	중그리 오니
25F																					
24F																					
23F																					
22F																					
21F																					
20F																					
19F																		○			
18F																		○			
17F																		○	○		
16F																				○	○
15F																	○	○	○	○	
14F															○	○	○	○	○	○	
13F												○		○	○	○					
12F				○	○				○	○	○	○	○								
11F			○	○	○		○	○	○	○	○	○									
10F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○											
9F	○	○	○	○	○																
8F																					
7F																					
6F																					
5F																					
4F																					
3F																					
2F																					
1F																					

층/몬스터	아세 오니	가라하	숏푸우	자노메 보즈	수룡	데부 이타	구불구불 허니	체인 헤드	에벨 껑거루	암수 가간	니기리 친방	타이거 우호호	칸닝 부크로	녹색 토도	하라 헤리타	귀신흉내 가면	도깨비 전갈	파오 파왕	드래곤	오야봉
25F																				○
24F																	○	○	○	
23F																○	○	○	○	
22F															○	○	○	○	○	
21F									○	○	○	○	○	○	○					
20F									○	○	○	○	○	○	○					
19F					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○						
18F			○	○	○	○	○	○	○	○										
17F			○	○	○	○	○	○	○											
16F	○	○																		
15F																				
14F																				
13F																				
12F																				
11F																				
10F																				
9F																				
8F																				
7F																				
6F																				
5F																				
4F																				
3F																				
2F																				
1F																				

던전 공략

1-2F

함정 데이터

케로케로의 비, 장비해제, 소환스위치, 떨어지는 구멍, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 물방울 폭탄, 나무화살의 함정, 몬스터의 함정, 대홍수의 함정

CHECK!

①스타트 버튼을 누르고 맵상에서 동료의 위치를 파악하고 만나러 가자.

②1층부터 10층까지는 대체적으로 적들이 약하므로 아이템 모으기와 함정을 주의하자.

③다양한 함정들이 등장하므로 안약초를 사용하는 것이 좋다.

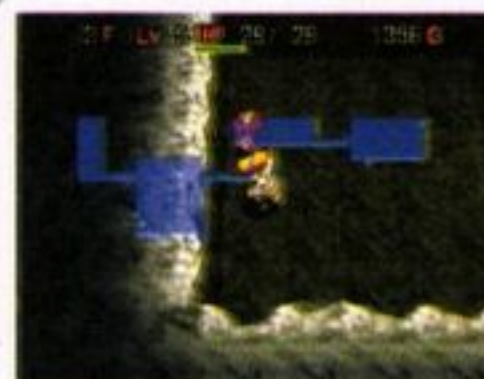
④레벨 5이상 키우는 것을 목표로 한다.

3F

함정 데이터

케로케로의 비, 장비해제, 소환스위치, 떨어지는 구멍, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 물방울 폭탄, 나무화살의 함정, 몬스터의 함정, 대홍수의 함정

CHECK!

①계속해서 동료들이 추가된다는 것을 유념하자.

②새로 합류되는 동료들은 레벨이 낮으므로 행복의 초가 있다면 던져주자.

③아스카의 장비로는 요도 카마이다치와 중장의 방패가 가장 좋다.

④레벨 6이상 키우는 것을 목표로 한다.

4-5F

함정 데이터

케로케로의 비, 장비해제, 소환스위치, 떨어지는 구멍, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 물방울 폭탄, 나무화살의 함정, 몬스터의 함정, 대홍수의 함정

CHECK!

①치비오니라는 분홍색의 도깨비가 등장한다(공격력이 높다).

②리쿠를 혼자 돌아다니게 두면 치비오니에게 당할 확률이 높아진다.

③아래층보다는 비교적 공격력이 강력한 적들이 나오므로 주의!

④레벨 9이상 키우는 것을 목표로 한다.

6F

함정 데이터

케로케로의 비, 장비해제, 소환스위치, 떨어지는 구멍, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 나무화살의 함정, 몬스터의 함정, 대홍수의 함정, 이가이가포토포토

CHECK!

①하라헤리뇨의 만복도 깎기 공격을 주의하자(가뜩이나 식량난인데…).

②행상인을 만날 수 있는데, 주먹밥을 사두도록 하자.

③레벨에 비해 비교적 약한 적들이 나온다.

④레벨 10이상 키우는 것을 목표로 한다.

7-8F

함정 데이터

케로케로의 비, 장비해체, 소환스위치, 떨어지는 구멍, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 나무화살의 함정, 몬스터의 함정, 대홍수의 함정, 이가이가포토포토

CHECK!

①안개나 어둠이 둘러싸인 던전. 시야가 상당히 좋지 않은 던전이다.
②동료들과 떨어질 확률이 높으며, 죽을 경우도 있으니 가깝게 붙어다닐 것.
③상점이나 행상인에게서는 꼭 주먹밥을 구입하자.
④레벨 12이상 키우는 것을 목표로 한다.

11-12F

함정 데이터

데로데로의 탕, 돌뿌리, 장비해체, 소환스위치, 떨어지는 구멍, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 철화살의 함정, 몬스터의 함정, 대홍수의 함정, 낙석의 함정

CHECK!

①이번 던전에는 마제룬과 마제몬이 등장하므로 무기와 방패의 업그레이드를 주목적으로 한다.
②이제부터 상당한 공격력을 가진 몬스터들이 등장하므로 주의!
③토우가 등장하기 시작한다.
④동료들의 개인플레이는 절대 금물이다.
⑤이 층계를 올라가게 되면 충격의 이벤트가 펼쳐진다.
⑥레벨 18이상 키우는 것을 목표로 한다.

14-15F

함정 데이터

돌뿌리, 데로데로의 탕, 장비해체, 소환스위치, 떨어지는 구멍, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 철화살의 함정, 몬스터의 함정, 대홍수의 함정, 낙석의 함정

CHECK!

①구불구불허니의 레벨 깎기 공격은 정말 치명적이다.
②행동이 빠른 아멘자를 둔족의 지팡이나 독초 등의 상태이상 아이템으로 기선을 제압한다.
③고츠오니라는 도깨비들이 등장한다(치니오니보다 조금 쎄다).
④원거리 공격을 효율적으로 사용하자.
⑤위층은 중간보스 던전이므로 대비하자.
⑥레벨 24이상 키우는 것을 목표로 한다.

9-10F

함정 데이터

돌뿌리, 데로데로의 탕, 케로케로의 비, 장비해체, 소환스위치, 떨어지는 구멍, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 나무화살의 함정, 몬스터의 함정, 대홍수의 함정, 이가이가포토포토

CHECK!

①이 던전에서 마제룬이 출현한다(합성준비!).
②키라라가 죽게될 확률이 상당히 높은 던전이다.
③다양한 종류의 몬스터들이 존재하므로 상당한 주의가 필요하며, 적절하게 아이템을 사용해야 한다.
④레벨 15이상 키우는 것을 목표로 한다.

13F

함정 데이터

돌뿌리, 데로데로의 탕, 장비해체, 소환스위치, 떨어지는 구멍, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 철화살의 함정, 몬스터의 함정, 대홍수의 함정, 낙석의 함정

CHECK!

①슈텐산도 상급코스의 최강의 적들이 등장한다.
②그중 가장 주의해야할 몬스터는 우루로이드와 아저씨 전차.
③동료들과의 협력이 필요하다.
④시렌과 아스카가 앞에서 공격하고 키라라가 후방지원을 하는 것이 가장 좋은 배치.
⑤레벨 19이상 키우는 것을 목표로 한다.

16F 중간 보스 데이터

함정 데이터

돌뿌리, 데로데로의 탕, 장비해체, 소환스위치, 떨어지는 구멍, 용수철, 통나무 함정, 회전판, 수면가스, 둔족의 함정, 토라바사미, 독화살, 지뢰, 대형지뢰, 철화살의 함정, 몬스터의 함정, 대홍수의 함정, 낙석의 함정

CHECK!

① 중간보스는 가라하.
② 치비오니(5마리), 고츠오니(4마리), 중리오니(4마리), 아세오니(4마리)가 등장한다.
③ 치비오니와 고츠오니만 이동하며, 다른 적들은 이동하지 않는다.
④ 가하라의 HP는 710이고 EXP는 1200이다.
⑤ 중리오니는 공격범위가 요검 카마이타치와 같다.
⑥ 레벨 25이상 키우는 것을 목표로 한다.

17-18F

CHECK!

①거의 모든 함정들이 등장한다.
②수룡이 처음 등장하게 되는데, 레벨이 성장하는 몬스터다.
③18층에서는 암수 기간 등의 상당한 몬스터들이 출현한다.
④회복의 지팡이를 사용하는 에빌 캥거루부터 상대하자.
⑤레벨 29이상 키우는 것을 목표로 한다.

19-20F

CHECK!

①거의 모든 함정들이 등장한다.
②이 던전부터는 솔직히 운이 많이 필요하다.
③동료들과 협동 공격으로 클리어해 나가야한다.
④무엇보다도 최대의 적은 식량난.
⑤레벨 33이상 키우는 것을 목표로 한다.

21-24F

CHECK!

①귀신흉내 가면(몬스터 이름)이 출현한다.
②지금까지의 몬스터들과는 상대가 되지 않는 몬스터들이 등장한다.
③몬스터의 타입에 따라 효과가 좋아지는 장비를 하도록 한다.
④이 위층은 보스전이므로 아이템을 준비해두되, 화염계의 아이템은 보스에게 통하지 않으므로 되도록 전부 사용하자.
⑤레벨 40이상 키우자.

25F

CHECK!

①최종 던전이다.
②고정 던전으로 1:1 싸움이 펼쳐진다.
③귀신섬의 대장인 '오야봉'과 싸우게 되는데, HP는 700정도다.
④염상의 두루마리, 화염초, 드래곤초는 효과가 없다.
⑤바크스이의 두루마리 등의 상태이상 아이템도 1턴만 적용된다.
⑥부활의 초와 분신의 두루마리를 많이 준비해두는 것이 좋다.
⑦이번 던전에 임할 때, 검이나 방패 등의 장비품목은 최강이어야 한다.
⑧마지막으로 행운을 빈다.

맛보기 공략 - 보너스 던전

● 보너스 코스1

▶신사의 숨겨진 구멍(神社の隠し穴)

POINT!

① 엔딩 뒤에 등장하는 던전.
② 총 99층의 초대형 던전.
③ 몬스터의 항아리만 10개 가지고 들어갈 수 있다.
④ 동료는 들어갈 수 없다.

● 보너스 코스2

▶끈기있는 사이(あかずの間)

POINT!

① 엔딩 후 슈텐산 정상에 있는 던전.
② 던전에 들어가면 슈텐산 정상까지 올라갈 때 쌓아진 경험치와 레벨은 모두 1로 돌아간다.
③ 최하층은 99층. 그러나 같은 층을 99번 반복하는 것이다.
④ 6~8F, 75~80F 사이에서 '황금의 사이'의 계단이 고확률로 등장한다.
⑤ 10F, 22F전후에도 '황금의 사이'의 계단이 등장한다.
⑥ 이 던전에서는 아이템이 상당히 적게 나온다.
⑦ 20, 30, 40, 50, 60층에는 각각 1명의 꼬마들이 있다.

● 보너스 코스3

▶산 중턱의 우물(中腹の井戸)

POINT!

① 도깨비 왕국에서 몬스터를 30마리 모으면 갈 수 있다.
② 가지고 들어갈 수 있는 아이템은 없다.
③ 동료는 들어갈 수 없다.
④ 10F에 떨어져 있는 함정사의 팔찌를 얻게되면 클리어.
⑤ 클리어 후, 함정사의 팔찌를 줍지 않으면 99F까지 진행할 수 있다.
⑥ 이 던전이 출현한 뒤, 나타네 마을과 슈텐산 중턱, 정상을 통하는 택배가 가능해진다.

● 보너스 코스4

▶가장 끝으로의 길(最果てへの道)

POINT!

① 산 중턱의 우물을 클리어 하면 출현하는 던전.
② 가지고 들어갈 수 있는 아이템은 없다.
③ 동료는 들어갈 수 없다.
④ 이 던전에서 등장하는 아이템은 모두 미식별 아이템이다.
⑤ 식량난의 문제가 있으므로 무기에 주먹밥류를 합성시킨다.
⑥ 미식별의 아이템은 가능한 한 상점에서 식별한다.
⑦ 7F, 8F, 23F, 24F, 90F에서 황금의 사이로 가는 계단이 등장한다.

알아두면 좋은 것들

레어 아이템 만들기

①비검 카브라스테기

'강검 만지카브라'에, 月, 火, 水, 木, 金의 순서로 인을 붙이고, 대장간에서 단련하면 비검 카브라스테기가 된다. 하지만, 강검 만지카브라에 붙어 있던 인과 +수치는 사라지게된다. 강검 만지카브라는, 도깨비 섬에 있을 때 변화의 항아리에서 가끔 발견된다. 가장 끝으로의 길 안에 있는 황금의 사이에서도 얻을 수 있다.

月은 초승달 칼로 엔딩을 본 이후 오야붕을 한번 더 쓰러뜨리면 얻을 수 있다.

火는 화염초 또는 드래곤초 등을 마제룬을 통해서 합성하면 쉽게 얻어진다.

水는 오토토 스피어다. 오토토군조 이상의 레벨을 쓰러뜨리면 얻을 수도 있다. 도깨비 섬의 상점에서 팔기도 한다.

木은 나무망치다. 포코탄 이상의 레벨을 쓰러뜨리면 얻을 수도 있다. 도깨비 섬의 상점에서 팔고 있을 때도 있다.

金은 도금의 두루마리와 금의 방패다. 금의 방패는 도깨비 섬에 있는 '황금의 사이'와 '가장 끝으로의 길'에서 얻을 수 있다. 도금의 두루마리는 도깨비 섬의 행상인과 가장 끝으로의 길 등에서 얻을 수 있다

②나선 풍마의 방패

풍마의 방패+99를 변화의 항아리에 넣으면, 나선 풍마의 방패로 변하게 된다. 하지만, 풍마의 방패+99에 붙어 있던 인과 +수치는 모두 사라진다. 풍마의 방패는 '끈기있는 사이'에 있을 때 변화의 항아리에서 가끔 발견된다. 또, 끈기있는 사이의 높은 층수에서 출현하는 황금의 사이 등에서도 얻을 수 있다.

③화신풍마도

인을 모두 채운(어떤 속성이라도 상관없다) 카타나+99를 대장간에서 단련하면, 화신풍마도를 얻게된다. 하지만, 카타나+99에 붙어있던 인과 +수치는 모두 사라진다.

몬스터 하우스

도깨비 섬 이후의 던전부터는 몬스터 하우스라는 것이 등장한다. 몬스터 하우스란, 랜덤으로 어떤 방안에 몬스터가 굉장히 많은 수가 대기하고 있는 곳을 뜻한다. 몬스터 하우스 안에 들어가게 되면 굉장히 위험한 상황에 몰리게 되지만, 역으로 레벨 올리기에는 최고의 장소. 몬스터 하우스 안의 적들을 모두 섬멸하고 싶을 때는 바크스이의 두루마리나 염상의 두루마리, 성역의 두루마리, 천둥의 두루마리 등을 사용하는 것이 효과적이다.

몬스터 일람

이름	Lv.	타입	HP	EXP	공격력	방어력	비고
마무루(マムル)	Lv. 1	보통 타입	5	2	1	1	
움막 마무루(あなぐらマムル)	Lv. 2	보통 타입	8	4	1	1	
동굴 마무루(どうくつ マムル)	Lv. 3	보통 타입	5	500	3	4	
친타라(チンタラ)	Lv. 1	보통 타입	6	2	1	1	
츄 친타라(ちゅうチンタラ)	Lv. 2	보통 타입	15	12	1	1	
큰 친타라(おおチンタラ)	Lv. 3	보통 타입	60	500	4	4	비고:
야미키치(ヤミキチ)	Lv. 1	고스트 타입	10	6	1	1	비고: 공중 이동이 가능하다
와루키치(ワルキチ)	Lv. 2	고스트 타입	21	25	2	2	비고: 공중이동 가능
즈루키치(ズルキチ)	Lv. 3	고스트 타입	101	790	4	3	비고: 공중을 이동한다
시오이앙(しおいやん)	Lv. 1	드레인 타입	11	5	1	1	비고: 힘을 1단계 하락시키는 공격을 가지고 있다
마지시오이앙(まじしおいやん)	Lv. 2	드레인 타입	40	35	1	2	비고: 힘의 최대치를 1하락시키는 공격을 가지고 있다
시오야당(しおやだん)	Lv. 3	드레인 타입	70	690	3	4	비고: 힘의 최대치를 2하락시키는 공격을 가지고 있다. 공격받으면 가끔 분열한다
시오칸벤(しおかんべん)	Lv. 4	드레인 타입	65	250	3	4	비고: 힘의 최대치를 3하락시킨다. 공격받으면 가끔 분열한다
케로보즈(ケロぼうず)	Lv. 1	보통 타입	6	5	1	1	비고:
케로케로보즈(ケロケロぼうず)	Lv. 2	보통 타입	20	30	1	2	비고: 무기의 공격력을 1하락시키는 공격을 가지고 있다

자노메보즈(ジャノメぼうず)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
65	70	2	3

비고: 무기나 방패의 공격력이나 방어력을 1하락시키는 공격을 가지고 있다

도샤부리 보즈(ドシャブリぼうず)

Lv. 4		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
85	1450	4	4

비고: 무기나 방패의 공격력이나 방어력을 1하락시키는 공격, 합성을 해체시키는 공격을 가지고 있다

피코탄(ピコタン)

Lv. 1		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
13	10	1	1

비고: 가끔 함정을 파괴한다

포코탄(ポコタン)

Lv. 2		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
60	350	3	3

비고: 함정을 깨뜨릴 때가 있다

파코탄(パコタン)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
75	1500	4	4

비고: 함정을 깨뜨릴 때가 있다

스이데키마루(スイテキマル)

Lv. 1		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
12	9	1	1

비고: 죽으면서 가끔씩 물방울 폭탄 함정을 설치한다

지라이야(ジライヤ)

Lv. 2		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
30	35	2	2

비고: 죽으면서 가끔 지뢰를 설치한다

쇼우간마루(ショウガンマル)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
32	46	2	2

비고: 죽게되면 소환 스위치를 설치한다

다이지라이야(タイジライヤ)

Lv. 4		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
69	300	3	4

비고: 쓰러뜨리면 대형지뢰의 함정을 설치한다

마루지로우(マルジロウ)

Lv. 1		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
12	9	1	1

비고: 아이템을 떨어지게 하는 공격을 가지고 있다

마루지로우 형(マルジロウ兄)

Lv. 2		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
13	11	1	2

비고: 가지고 있는 아이템을 떨어뜨리는 공격을 가지고 있다(2칸)

마루지로우 아빠(マルジロウ父)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
70	700	3	4

비고: 가지고 있는 아이템을 떨어뜨리는 공격(3칸)

온도바(ンドゥバ)

Lv. ∞		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
23	16	1	1

비고: 아이템이나 계단으로 변장한다

구불구불 허니(くねくねハニー)

Lv. -		드레인 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
50	300	3	3

비고: 레벨 1을 하락시키는 공격을 가지고 있다

누슷도토(ぬすっトド)

Lv. 1		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
15	12	-	1

비고: 아이템을 훔쳐서 워프한다

녹색 토도(みどりトド)

Lv. 2		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
20	13	-	3

비고: 아이템을 훔친 뒤 워프한다. 공격을 받으면 가끔 분열한다

아이언 토도(アイアントド)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
36	14	-	4

비고: 장비하고 있는 아이템을 훔쳐 워프한다. 공격받으면 가끔 분열한다

보병(足軽どん)

Lv. 1		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
10	6	1	1

사무라이(侍どん)

Lv. 2		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
23	18	1	2

비고: 배를 카운터를 장비하고 있어 자신이 받은 데미지의 일부를 되돌려준다

대장(大将どん)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
31	38	2	2

비고: 마법을 반사시키는 메아리의 방패를 장비하고 있다

영주(殿様どん)

Lv. 4		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
65	250	3	3

비고: 반환의 방패를 장비하고 있다

타이거우호(タイガーウッホ)

Lv. 1		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
33	35	2	2

비고: 인접한 몬스터를 잡아 던져 공격한다(5칸 이내). 역습도 있음

타이거 우호호(タイガーウホホ)

Lv. 2		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
40	65	2	3

비고: 근처에 있는 몬스터를 시렌에게 던져서 공격(10칸이내). 역습도 한다

타이거 우홍(タイガーウホーン)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
72	2400	4	5

비고: 근처에 있는 몬스터를 던져서 공격한다(20칸 이내). 역습도 있다

마무자(馬武者)

Lv. 1		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
26	21	1	2

비고: 온화살로 공격한다

Nintendo64

ACT SHT RPG A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

황마 사무라이(荒馬サムライ)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
79	800	3	4

비고: 온화살 공격을 한다

난폭 마장군(あばれ馬将軍)

Lv. 3	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
90	1950	3	5

비고: 온화살 공격을 한다

혼란 마왕(亂れ馬王)

Lv. 4	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
110	3100	4	5

비고: 온화살 공격을 한다

양 신관(ヒツジ神官)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
27	32	1	2

비고: 일시적으로 힘의 최대치를 절반으로 만드는 마법사용

염소 사제(ヤギ司祭)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
29	48	2	2

비고: 일시적으로 최대 HP를 절반으로 만드는 마법을 사용한다

가제루 교황(ガゼル教皇)

Lv. 3	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
87	2200	4	4

비고: 일시적으로 레벨이 절반으로 줄어드는 마법을 사용한다

샤가(シャーガ)

Lv. 1	드레인 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
37	35	2	2

비고:

나샤가(ナシャーガ)

Lv. 2	드레인 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
85	1150	3	4

비고: 2회 공격한다

라샤가(ラシャーガ)

Lv. 3	드레곤 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
100	1500	5	5

비고: 3회 공격한다

니기리미라나이(にぎりみらない)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
12	6	1	1

비고:

니기리헨게(にぎりへんげ)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
28	28	1	2

비고: 가지고있는 아이템을 주먹밥으로 만드는 공격을 가지고 있다

니기리 친방(にぎり親方)

Lv. 3	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
55	65	2	2

비고: 시렌을 주먹밥으로 만드는 공격을 한다

니기리모토지메(にぎりもとじめ)

Lv. 4	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
70	1600	4	4

비고: 시렌과 가지고 있는 아이템을 주먹밥으로 만든다

보우야(ボウヤー)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
17	14	1	1

비고: 나무 화살 공격을 한다

꼬마 전차(コドモ戦車)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
26	20	1	2

비고: 철 화살로 공격한다. 시렌에게 접근하지 않고 도망간다

아저씨 전차(オヤジ戦車)

Lv. 3	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
41	41	1	2

비고: 대포 공격을 한다

이데츠 전차(イッテツ戦車)

Lv. 4	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
95	2300	3	5

비고: 대포 공격. 2회 공격한다. 2배속 행동.

가마라(ガマラ)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
11	6	-	3

비고: 시렌의 돈을 훔쳐 워프한다. 쓰러뜨리면 돈을 되찾을 수 있다

가마굿치(ガマグッチ)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
16	25	-	3

비고: 시렌의 돈을 훔치고 워프한다. 쓰러뜨리면 다시 돈을 떨어뜨린다

가마곤(ガマゴン)

Lv. 4	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
40	300	-	5

비고: 시렌의 돈을 훔쳐 워프한다. 쓰러뜨리면 돈을 떨어뜨린다

게이즈(ゲイズ)

Lv. 1	눈 하나 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
19	20	1	2

비고: 시렌에게 아이템을 사용하도록 최면을 건다

슈퍼 게이즈(スーパーゲイズ)

Lv. 2	눈 하나 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
50	200	3	3

비고: 시렌에게 아이템을 사용하도록 최면을 건다

하이퍼 게이즈(ハイパーゲイズ)

Lv. 3	눈 하나 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
100	2000	4	4

비고: 시렌에게 아이템을 사용하도록 최면을 건다

Mr. 분(Mr. ブーン)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
16	7	1	1

비고: 공중이동시, 쓰러뜨리면 힘의 초를 떨어뜨린다

Mr. 헤리코(Mr. ヘリコ)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
18	8	1	1

비고: 공중이동시, 쓰러뜨리면 행복초를 떨어뜨린다

Mr. 자이로(Mr. ジャイロ)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
20	20	1	2

비고: 공중 이동시 쓰러뜨리면, 부활의 초를 떨어뜨린다

오토토병(オトト兵)

Lv. 1		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
30	13	1	1

비고: 수중에서 이동이 가능하다

오토토군조(オトト軍曹)

Lv. 2		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
40	15	1	1

비고: 수중 이동 가능, 수중에서 HP회복, 수중에서 공격가능

오토토 대장(オトト大將)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
50	22	2	1

비고: 수중이동, 수중에서 HP회복, 수중에서 공격 가능

오토토 겐스이(オトトげんすい)

Lv. 4		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
100	550	3	3

비고: 수중 이동, 수중에서 HP회복, 수중 공격 가능

독 전갈(毒サソリ)

Lv. 1		드레인 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
28	30	2	2

비고: 힘을 1하락시키는 공격을 가지고 있다

도깨비 전갈(鬼サソリ)

Lv. 2		드레인 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
65	95	2	3

비고: 행동속도를 절반으로 만드는 공격을 가지고 있다

마비 전갈(しびれサソリ)

Lv. 3		드레인 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
125	4900	5	5

비고: 3턴간 움직일 수 없는 공격을 한다

이다텐(イダテン)

Lv. 1		고스트 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
35	35	2	2

비고: 2배속으로 이동한다

슷푸우(シップウ)

Lv. 2		고스트 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
60	85	3	3

비고: 2배속으로 공중이동, 2번 공격

신풍(カミカゼ)

Lv. 3		고스트 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
100	2000	4	4

비고: 3배속으로 공중이동 가능, 3회 공격한다

다이렛푸우(タイレップウ)

Lv. 4		고스트 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
135	4000	5	5

비고: 3배속으로 공중이동 가능, 3회 공격, 벽도 뚫는다

켄고우(ケンゴウ)

Lv. 1		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
42	55	2	2

비고: 장비하고 있는 방패를 날려 공격한다

이아이(イアイ)

Lv. 2		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
80	1450	4	4

비고: 장비하고 있는 무기나 방패를 날려 공격한다

시한(シハン)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
125	2250	5	5

비고: 장비하고 있는 무기, 방패, 팔찌를 날려 공격한다

파코레프킨(パコレプキン)

Lv. 1		고스트 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
38	50	2	2

비고: 하늘을 날 때, 일시적으로 벽을 통과한다

파코레프키나(パコレプキーナ)

Lv. 2		고스트 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
50	60	2	2

비고: 하늘을 날 때, 일시적으로 벽을 통과한다

파코레프킹(パコレプキング)

Lv. 3		고스트 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
80	950	4	4

비고: 공중 이동시 가끔 벽을 통과한다

마제룬(マゼルン)

Lv. 1		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
32	45	2	2

비고: 던진 아이템 2개까지를 먹어 합성시킨다

마제몬(マゼモン)

Lv. 2		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
50	58	2	3

비고: 던진 아이템을 3개까지 먹고 합성한다

마제곤(マゼゴン)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
121	2500	4	4

비고: 던진 아이템 4개까지 합성시킨다

아이언 헤드(アイアンヘッド)

Lv. 1		눈 하나 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
40	43	2	2

비고: 전방 3칸을 공격한다

체인헤드(チェインヘッド)

Lv. 2		눈 하나 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
69	75	3	3

비고: 3칸 앞까지 공격한다

기가 헤드(ギガヘッド)

Lv. 3		눈 하나 차입	
HP	EXP	공격력	방어력
140	3150	5	5

비고: 3칸 앞까지 공격한다

고렘(ゴーレム)

Lv. 1		눈 하나 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
43	40	2	2

Nintendo64

스톤 고렘(ストーンゴーレム)

Lv. 2	눈 하나 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
70	550	3	3

마그마 고렘(マグマゴーレム)

Lv. 3	눈 하나 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
95	1250	4	4

파왕(バ王)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
55	47	2	2

비고: 가끔 봉인의 지팡이를 사용한다

파오파왕(バオバ王)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
66	100	3	3

비고: 가끔 둔족의 지팡이를 사용한다

비오비와왕(バオバ王ーン)

Lv. 3	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
130	3500	5	5

비고: 가끔 체력을 $\frac{1}{4}$로 만드는 쿼터의 지팡이를 사용한다

우루로이드(ウルロイド)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
52	60	2	2

비고: 폭탄을 던질 때가 있다(2칸 이내)

고리봇트(ゴリボット)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
95	1750	4	4

비고: 폭탄을 던진다(5칸 이내)

베어보그(ベアボーグ)

Lv. 3	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
120	2500	5	5

비고: 폭탄을 던진다(10칸 이내)

베드 캥거루(ベットカンガル)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
44	52	2	2

비고: 가끔 몬스터에게 배속의 지팡이를 사용한다

에빌 캥거루(エビルカンガルー)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
55	60	2	2

비고: 가끔 몬스터에게 회복의 지팡이를 사용한다

데빌 캥거루(デビルカンガルー)

Lv. 3	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
65	450	3	4

비고: 가끔 몬스터를 향해 투명의 지팡이를 사용한다

본 드래곤(ボーンドラゴン)

Lv. 1	고스트 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
61	57	2	2

스컬 드래곤(スカルドラゴン)

Lv. 2	고스트/ 드래곤 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
80	400	3	3

가름 드래곤(ガルムドラゴン)

Lv. 3	고스트/ 드래곤 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
132	3500	5	5

암수즈돈(岩獸ズドン)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
55	40	2	3

비고: 들이받기 공격을 가지고 있다

암수 가간(岩獸 ガガン)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
70	85	2	3

비고: 들이받기로 3턴간 마비시키는 공격을 가지고 있다(벽도 부순다)

암수 도가간(岩獸ドガガーン)

Lv. 3	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
115	3100	5	5

비고: 들이받아서 3턴간 마비시킨다.(벽도 부순다)

뎃포우오(デッポーウオー)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
15	30	1	1

비고: 두루마리를 젖게 만들어 읽을 수 없게 만든다

뎃포우룡(デッポウ龍)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
29	34	2	2

비고: 주먹밥을 상하게 만드는 공격을 한다

킹 오토시곤(キングオトシゴン)

Lv. 3	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
75	1800	2	4

비고: 무기나 방패의 세기를 1하락시키는 공격을 한다

와라돌(ワラドール)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
25	14	1	2

비고: 장비하고 있는 방패에 저주를 거는 공격을 가지고 있다

쿠기와라돌(クギワラドール)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
80	800	3	4

비고: 장비품 모두에 저주를 건다

고슨돌(ゴスンドール)

Lv. 3	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
100	1650	4	4

비고: 아이템 전체에 저주를 건다

히마갓파(ひまカッパ)

Lv. 1	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
20	21	1	1

비고: 아이템을 던진다. 수중 이동도 가능

이야스키 갓파(いやすきカッパ)

Lv. 2	보통 타입		
HP	EXP	공격력	방어력
50	450	2	3

비고: 아이템을 던진다(10칸 이내). 수중 이동가능

타마랑 갓파(たまらんガッパ)

Lv. 3		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
70	2050	3	5

비고: 아이템을 던진다(범위 제한 없음). 수중 이동 가능

하라헤리뇨(ハラヘリーニョ)

Lv. 1		드레인 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
15	11	1	1

비고: 만복도 5%를 하락시키는 공격을 가지고 있다

헤라헤리타(ヘラヘリータ)

Lv. 2		드레인 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
52	50	2	3

비고: 만복도를 10% 감소시키는 공격을 한다

하라헷리오(ハラヘッリオ)

Lv. 3		드레인 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
80	810	3	4

비고: 만복도를 30%뺏는 공격을 가지고 있다

하라벨트(ハラベルト)

Lv. 4		드레인 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
70	1300	4	4

비고: 최대 만복도를 5%뺏는 공격을 가지고 있다

어멘자(アメンジャ)

Lv. -		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
58	100	2	3

비고: 2배속의 이동, 수중 걷기 가능, 2회 공격, 물 속의 아이템을 던진다

갑옷 거미(ヨロイグモ)

Lv. -		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
55	100	2	3

여왕 거미(女王グモ)

Lv. -		보통 타입	
HP	EXP	공격력	방어력
170	200	3	3

비고: 1턴에 3마리의 요로이구모를 낳는다. 움직이지 않는다

몬스터 하우스의 종류

① 노멀 하우스

해당 층에 등장하는 적들이 모여있는 곳. 몬스터 하우스의 대부분이 노멀 하우스다.

② 고스트 하우스

파코레프킨, 아미키치, 본드래곤, 이다텐 등과 같은 고스트 타입의 적들이 모여있는 곳.

③ 파워 하우스

샤가, 아이언 헤드, 고렘, 본드래곤 등과 같이 타 몬스터들에 비해 공격력이 높은 몬스터들이 모여있는 곳.

④ 드레인 하우스

구불구불 허니, 시오이양, 하라헤리뇨, 독 전갈 등과 같이 시렌의 능력을 저하시키는 드레인계 몬스터들이 모여 있다.

⑤ 눈 하나 하우스

게이즈, 고렘, 아이언 헤드 등과 같은 눈 하나 타입의 적들이 모여있는 곳

⑥ 수중 하우스

오토토 병, 히마갓파, 누슷토도, 뎃포우오 등과 같은 수중계 몬스터들이 등장한다. 특히 뎃포우오의 공격으로 두루마리를 읽을 수 없게 되면 높이 뛰기의 풀을 먹는 게 상책이다.

⑦ 행상인 하우스

행상인들이 모여 있는 아주 특이한 하우스. 이들은 던전에서 등장하는 거의 모든 아이템을 가지고 있기 때문에 잘 털면(?) 상당한 이득이 된다.

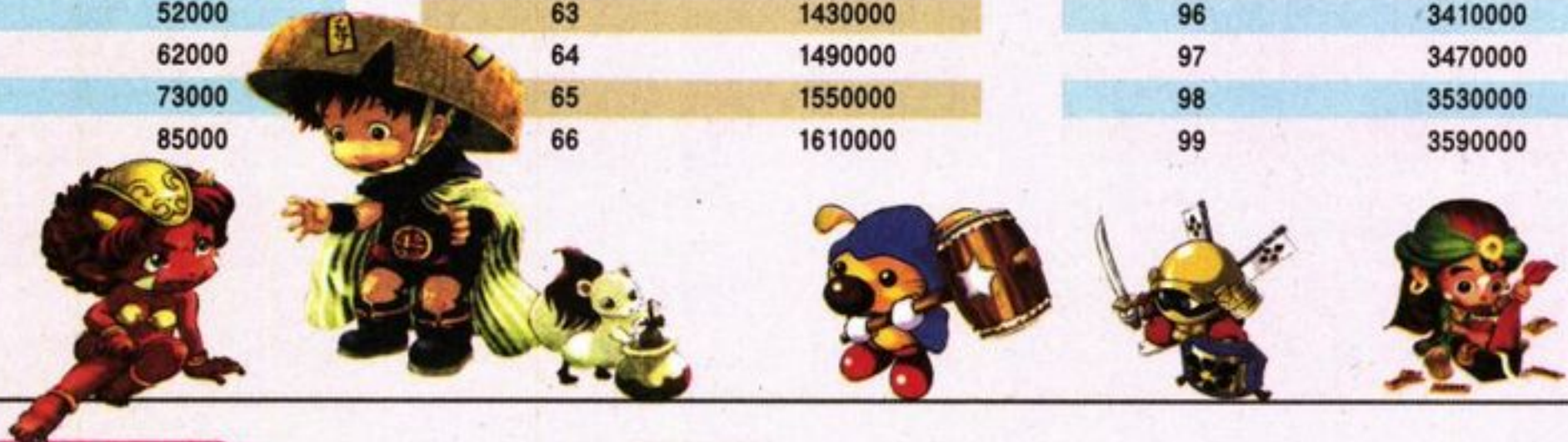
⑧ 던지기 하우스

히마갓파, 타이거 우호, 아멘자 등과 같이 아이템이나 몬스터를 던지는 능력을 가진 몬스터들이 모여있다.

⑨ 매직 하우스

파왕, 베드 켄거루, 양 신관과 같이 마법 지팡이를 사용하는 몬스터들이 모여있는 곳.

레벨표

레벨	경험치	레벨	경험치	레벨	경험치
1	0	34	100000	67	1970000
2	10	35	120000	68	1730000
3	30	36	150000	69	1790000
4	60	37	180000	70	1850000
5	100	38	210000	71	1910000
6	160	39	240000	72	1970000
7	250	40	270000	73	2030000
8	370	41	300000	74	2090000
9	530	42	350000	75	2150000
10	730	43	400000	77	2210000
11	970	44	450000	76	2270000
12	1300	45	500000	78	2330000
13	1600	46	550000	79	2390000
14	2000	47	600000	80	2450000
15	2400	48	650000	81	2510000
16	2900	49	700000	82	2570000
17	3500	50	750000	83	2630000
18	4200	51	800000	84	2690000
19	5000	52	850000	85	2750000
20	6000	53	900000	86	2810000
21	7000	54	950000	87	2870000
22	8000	55	1000000	88	2930000
23	10000	56	1050000	89	2990000
24	13000	57	1100000	90	3050000
25	17000	58	1150000	91	3110000
26	22000	59	1200000	92	3170000
27	28000	60	1250000	93	3230000
28	35000	61	1310000	94	3290000
29	43000	62	1370000	95	3350000
30	52000	63	1430000	96	3410000
31	62000	64	1490000	97	3470000
32	73000	65	1550000	98	3530000
33	85000	66	1610000	99	3590000

신감각 연재 RPG

엘도라도 게이트

연재 RPG라는 새로운 개념의 게임 「엘도라도 게이트」. 황당한 스토리, 마정석, 마정석 조합, 무기 합성… 등이 한데 뭉쳐 탄생한 게임이다. 짤막한 스토리를 여러 장으로 발매해 재미의 여운을 둔다는 요상한 목적(?)으로 그 모습을 들어냈다. 재미있게 즐기다 보면 어느새 자신도 모르게 다음장의 내용이 무엇일지 궁금해지는데…. 그럼 엘도라도 게이트라는 문을 열어보기로 하자.

공략 … 떠돌이

DC

●장르 : RPG ●제작사 : 캡콤

●발매일 : 10월 12일 ●발매가 : 2,500엔

스토리

먼 옛날, 인간과 대지를 창조했던 전능한 신 다이오스와 인간의 사악한 마음을 만들어내는 대 악마신 라이진의 싸움이 있었다. 하늘을 가르고 땅을 깨부순 싸움의 결과, 다이오스는 라이진과 그의 부하 귀신들을 모두 땅속 깊이 봉인했다.

그리고 시간은 흘러…

다이오스와 라이진의 싸움은 전설이 되었다.
인간들은 신의 도움이 필요 없을 정도로 진보하기 시작했다. 마정석이라는 물건에서 얻어지는 새로운 에너지를 사용해 여러가지 기계를 만들어내고 기계로 모든 노동을 대신하도록 하였다. 인간은 그런 풍족함을 추구하며 살게 되었다.

그런 시대, 여러 가지 숙명을 짊어진 12인의 주인공들이… 기구한 운명을 가진 그들을 인도해줄 「운명의 대지」로 모이기 시작했다….

캐릭터소개

1장에 등장하는 주인공들이다.

벤트로스

주인공들을 「운명의 대지」로 인도하는 의문의 안내자. 나이, 출신지 등이 모두 비밀. 난폭한 성격의 고메스도 단 한번에 컨트롤할 수 있을 정도의 힘을 지니고 있다. 아직 신용할 수 없는 의문의 캐릭터.

고메스

1화 스토리의 주인공. 엄청난 술고래. 한번 마시기 시작하면 멈출 줄을 모른다. 게다가 다른 상대가 남긴 술까지도 모두 처리한다. 의리에 죽고 의리에 사는 열혈남아. 무기는 햄머를 사용한다. 인간 말종에 성격 파탄까지…. 주특기는 잠자기, 술마시기, 싸우기이다. 주인공이면서도 접대를 못 받는 이상한 캐릭터.
특수능력 : 카운터

카난

2화의 주인공. 어쩔 수 없이 도둑질을 하다 걸려서 사형을 선고받는 비운의 캐릭터. 의문의 남자가 주는 가면을 사용해 간신히 사형을 면하지만 가면을 받을 때마다 잔혹한 시련을 받아야만 하는데…. 무기로는 활을 사용하며 념(念)이 높아 마정석을 자유자재로 합성할 수 있다. 1장에서는 아직 특수능력의 봉인이 풀리지 않는다. 어떤 능력을 배울지는 아직 미지수.
특수능력 : ???

라디아

3화의 주인공. 전설의 대도의 딸이다. 자기 버릇 누구 못 준다고 라디아 역시 손버릇이 안 좋다. 덕분에(?) 무의식적으로 만나는 사람의 물건을 훔친다. 자신도 모르는 사이에 굳어진 나쁜 습관이 되었다. 사용하는 무기는 단도류이며 카난처럼 념(念)이 높다. 봉인이 풀리면서 나쁜 습관은 없어졌지만 특수능력으로는 훔치기가 생긴다.
특수능력 : 훔치기

기본 시스템

기본조작

버튼	전투화면, 메뉴화면	필드 화면	맵 화면
아날로그, 방향키	커서의 이동	플레이어의 이동, 선택문 이동	커서의 이동
A버튼	결정	말하다, 조사하다	결정
B버튼	캔슬, 전 화면으로 돌아감	캔슬, 대시	커서의 이동속도 증가
스타트버튼	서브화면을 나간다	서브화면을 연다	커서가 있는 장소 설명

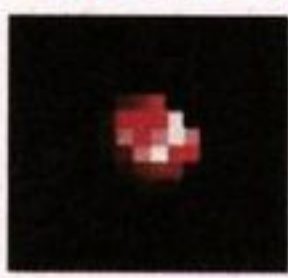
필드 화면 아이콘

필드 화면에서 얻을 볼 수 있는 것들이다. A버튼으로 사용 가능.

• 보석상자

던전 내부에 항상 존재한다. 내용물은 돈 아니면 무기나 방어구.

• 오거 스톤(オーガストーン)

이상한 빛을 내는 빨간 돌. 각 화마다 몇 개 이상 존재한다.

일정량을 만족시키면 운명의 대지에서 회귀 아이템으로 교환이 가능하다. 반드시 모으도록 하자. 꼭 던전 내부에만 있는 것이 아니니 주의하자.

• 회복, 세이브 포인트

아이콘을 건드린 상태에서 효과를 볼 수 있다. S자가 있다면 세이브도 가능하다. 던전에서만 출현.

서브메뉴

서브 메뉴의 특징이라면 아이템의 개념이 없다는 것이다. 스토리에서 중요한 아이템은 전부 중요한 물건(大事もの)으로 분류되어 관리된다.

마정석

마정석이란 일정 속성의 에너지를 모아놓은 일종의 결정체다. 보통 인간들은 이것을 기계의 동력원으로 밖에 사용할 수 없지만 특정인간의 경우 별 다른 도구 없이 마정석을 사용하거나 합성할 수 있다. 가장 근접한 개념으로 「파이널판타지 8」의 '드로우'를 생각하면 될 것이다. MP의 개념이 없으며 마정석마다 개수가 존재하여 얼마까지 사용할 수 있는지를 표시해 준다.

속성

마정석에는 5가지의 속성이 있는데 그 중 몬스터와 함께 적용되는 속성은 「火」「水」「樹」의 3가지이다. 적의 속성에 맞게 사용해야 한다.

火 樹 水

속성	효과
화속성	불과 열의 속성으로 나무속성에 효과가 있다
물속성	물과 빙의 속성으로 불속성에 효과가 있다
나무속성	나무의 속성으로 물에게 효과가 있다
명속성	생명의 속성으로 HP와 스테이터스 이상을 회복할 수 있다. 공격용으로는 사용불가능
광속성	빛의 속성이다. 어느 속성에도 구애받지 않으며 모두 효과적이다

마정석의 종류

자주 사용하게 될 마정석의 종류를 알아보자. 아래 표시되는 각 명칭 앞에 W라는 글자가 붙게 되면 공격 범위가 전체 공격이 된다는 것도 반드시 기억해두자.

	화속성	수속성	목속성	명속성	광속성
LV1	히트(ヒート)	아이스(アイス)	리프(リーフ)	리커버(リカバ)	라이트(ライト)
LV2	히톤(ヒートン)	아이슨(アイスン)	리폰(リーフン)	리카반(リカバン)	? ? ?
LV3	히트인(ヒートイン)	아이스인(アイスイン)	리프인(リーフイン)	리카바인(リカバイン)	? ? ?
LV4	히트리온(ヒートリオン)	아이스리온(アイスリオン)	리프리온(リフリオン)	리카바리온(リカバリオン)	? ? ?

념(念)에 대하여

념이란 마정석을 사용할 때 필요한 능력이다. 이 능력이 높으면 높을수록 마정석을 자유자재로 사용할 수 있다. 마정석 사용, 합성에 필요한 념 능력치는 사진과 같이 표시된다. 아이템 중에 념을 떨어트리는 아이템이 있는데 이 경우 마정성을 합성하지 못하니 미리 확인한 뒤에 무기를 사용해야 한다.

필요한 념(必要な念)이라는 항목을 주시하자

마정석 합성에 대하여

마정석은 념이 높을수록 합성되는 경우의 수가 늘어난다. 같은 속성 또는 다른 속성을 최대 3개까지 합성이 가능하며 합성되어 나오는 또 다른 마정석은 속성의 우열표에 의해 결정된다. 예를 들어 히트와 아이스를 합성한다고 치면 우성인 히트의 레벨이 한 단계 올라간다는 것.

사진을 보면 알 수 있듯 불과 물이 섞인다면 불이 우성이다.

마정석을 합성해 사용할 경우 장점은 다음과 같다. 간단하게 설명하면 히트의 데미지는 15이다. 같은 히트를 2개 섞어 사용하면 데미지가 30가 되고 3개를 섞어 사용하면 45가 된다. 1턴에 3번의 공격의 효과를 볼 수 있다. 그러나 섞을 때마다 그 만큼 필요한 념의 수치가 증가하므로 캐릭터의 념력치를 미리 확인해두는 것이 좋다.

무기 합성

합성소에 가면 무기를 합성해 새로운 무기를 만들 수 있다. 무기합성을 통해 만들어지는 무기도 역시 속성우열 법칙에 따라 결정된다. 모든 능력을 평균적으로 계산해 그 평균치보다 약간 높아진 새로운 무기가 만들어진다. 그러나 꼭 우수한 무기만 나오는 것은 아니므로 무기 선택을 잘 해야 한다. 합성을 하면 가끔 첨가효과가 부여되는데 1장에서 만들어지는 장비 중 무기에는 독 효과 첨가, 방어구에는 독 효과 무효화 정도가 생긴다. 무기 합성소의 특징이라면 어느 정도 변화가 생기는지 미리 눈으로 확인한 다음 합성할 수 있다는 것이다.

공격력도 약간 올랐으며 독 효과가 첨가됨을 알 수 있다.

전투 시스템

전투 시스템은 「드래곤퀘스트」와 아주 흡사하다. 공격과 마정석을 사용하거나 방어를 하는 것이 기본적이다. 가장 아래에 보이는 오토(オート)라는 것은 자동 전투인데 별로 신용할만 한 것이 못되므로 가급적이면 사용을 자제하자.

전투 메뉴

드래곤퀘스트와 다른 점이라면 전투 중에 장비를 교체할 수 있다는 것이다. 이것으로 보다 효과적인 전투를 할 수 있다. 던전을 돌아다니다 보면 적들의 속성이 바뀔 때가 있다. 이 때 적에게 강한 속성을 가진 무기로 교체해 공격하면 높은 효과를 얻을 수 있다. 주목할 점은 장비를 교체해도 그 턴이 끝나지 않는다는 것. 마음껏 바꿔가며 효과적이고 전략적인 전투를 하도록 하자.

캐릭터마다 봉인이 풀리면 특수능력을 얻게된다. 1장에는 카난을 제외한 캐릭터에게 특수능력이 부여되는데 특수능력이 1개만 있는 것은 아니다. 나중에 더 추가된다고 하니 이 부분은 좀더 기다려야하는 부분. 사용방법은 메뉴에서 보이는 것처럼 특수능력(特殊能力)이라는 항목을 선택하면 된다.

고메스의 특수 능력이다

마정석의 경우 전투 중에도 마정석 조합이 가능하며 조합했던 마정석을 지우는 것도 가능하다. 필요한 만큼 적당히 사용하도록 하자. 방어는 말 그대로 방어 하지만 방어를 잘 사용해야만 힘들지 않은 전투를 할 수 있다. 방어력이 약한 캐릭터의 경우 그대로 노출시키는 것은 자살 행위. 별다른 행동을 할 필요가 없다고 판단되면 방어를 사용해 데미지를 최소화 하는 것이 좋은 전략이라고 할 수 있다.

DreamCast

운명의 대지

시나리오 1을 클리어하고 나면 시나리오 선택화면이 생긴다. 이때 용 그림을 누르면 '용의 대지'로 이동할 수 있다. 시나리오가 끝날 때 플레이어가 지니고 있는 아이템과 마정석은 모두 이곳에 있는 창고에 보관된다. 중요한 장소 몇 곳을 알아보기로 하자.

오거스톤 교환소(オーガストーン引換所)

일정량 이상의 오거스톤을 가져오면 일반 던전에서는 구할 수 없는 레어 악세서리를 준다.

창고(倉庫)

이제까지 클리어했던 화중 장비한 아이템을 제외한 모든 아이템들은 이곳에 보관된다. 필요한 물건은 '되찾는다(引き出)'로 찾도록 하자.

여관(宿屋)

일반 여관처럼 HP를 회복하거나 세이브할 수 있다. '운명의 대지'에서 볼 일을 다 봤다면 이곳에서 본편으로(本編へ)라는 항목을 고라 세이브한 뒤 다시 로드해 플레이하면 된다.

캐릭터 교체 가브리(入れ換え ガブリ)

이 가브리에게 말을 걸면 다음 화에서 사용할 캐릭터를 변경할 수 있다.

워프 가브리(ワープ ガブリ)

이 가브리에게 말을 걸면 워프 게이트를 통해 원하는 곳으로 어디든지 갈 수 있다. 하지만 아쉽게도 1장에선 지원하지 않는다.

그밖에도 무기점, 마정석점, 무기합성점 등 필요한 모든 것들이 있다. 이곳은 게임 진행의 힌트와 다음화로 가기 전에 무기를 체크하는 곳이다. 아쉽게도 가지고 있는 마정석이나 돈은 이어지지 않지만 이곳 창고에 계속 쌓이는 것으로 볼 때 아마도 12인의 동료가 전부 모인 시점부터 활용할 수 있는 것으로 보여진다.

데이타

무기 및 방어구에도 역시 속성이 존재한다. 하지만 이름과 공격력에는 그다지 큰 차이가 업으니 이점은 따로 표시하지 않겠다.

무기

햄머 - 고메스

이름	공격력	가격	비고
녹슨 쇠망치(さびたかなつち)	1	30	
브론즈 햄머(브론ズハンマー)	3	50	
더블 햄머(ダブルハンマー)	4	200	
아이언 햄머(アイアンハンマー)	6	300	
헤비 햄머(ヘビーハンマー)	7	350	

나이프 - 라디아

이름	공격	가격	비고
녹슨 나이프(さびた ナイフ)	1	10	
스파로 대거(スパロー ダガー)	3	30	
브론즈 나이프(ブロンズ ナイフ)	5	150	
별의 먼지 단검(星くずの 短劍)	7	250	
아이언 나이프(アイアン ナイプ)	9	320	
퓨전 대거(ピジョンダガー)	10		

활 - 카난

이름	공격	가격	비고
브론즈 보우(ブロンズボウ)	2	20	
박쥐의 활(コウモリの 弓)	4	130	
아이언 보우(アイアンボウ)	6	200	

방어구

갑옷 - 고메스

이름	HP	방어	회피	가격	비고
브론즈 아머(ブロンズアーマー)	0	1	0	50	
링크스 아머(リンクスアーマー)	10	3	-3	250	
헤비 아머(ヘビーアーマー)	12	7	0	450	

셔츠 - 라디아

이름	HP	방어	회피	가격	비고
보디 셔츠(ボティースーツー)	0	2	0	30	
참새의 외투(スズメの かたびら)	2	3	9	140	
브라트 셔츠(ブラットスーツー)	4	4	0	220	

로브 - 카난

이름	HP	방어	회피	가격	비고
커튼 로브(コットンローブ)	0	2	0	20	
심플 로브(シンプルローブ)	7	5	0	245	
참새의 옷(スズメの服)	8	6	3	350	
킬트 로브(キルトローブ)	11	7	0	400	

악세사리

이름	HP	념	행동력	회피력	효과	비고
필살의 보석(必殺の　石)	0	0	0	0	필살기 발동률 상승	
념의 부적(念の護符)	0	0	0	0	념저하 공격 무효화	
잡동사니(ガラクタ)	0	0	0	0	효과 없음	
엠프레스(エンプレス)	0	0	0	0	효과 없음	타롯카드
프리에스테스(プリエステス)	0	0	0	0	효과 없음	타롯카드
웬즈데이 카드(ウェンズデーカード)	0	1	0	0	없음	
땅의 카드(地の カード)	1	0	0	0	없음	
무거운 돌(重い石)	35	-10	-3	-15	없음	
댄싱슈즈(ダンシングシューズ)	0	-10	0	15	없음	
집시의 글러브(旅人のグローブ)	6	0	0	0	없음	
집시의 장갑(旅人の手袋)	2	0	0	0	없음	
집시의 머리띠(旅人のはちまき)	1	0	0	0	없음	
집시의 가방(旅人のバッド)	3	0	0	0	없음	
지혜의 신발(知慧の靴)	0	5	0	0	없음	
진주의 꽃(真珠の花)	0	0	0	0	없음	
용의 이빨(龍の 牙)	20	0	5	3	필살률 상승	
터프한 팔찌(タフな腕輪)	10	0	0	0	없음	
턴벨트(ターンベルト)	0	0	0	12	없음	

스토리 공략

1화 깨어나라 고메스!

??? : *자, 여러분. 괴상한 사람이 말하는 이상한 이야기를 귀에 담아본 적 있습니까?*

???: 네? … 저 말입니까? 그렇군요… 제 이름은 반트로스. 항상 기억해주세요.

반트로스 : *그런 것보다도 여러분에게 이 이야기의 주인공을 이제부터 차례로 소개하겠습니다.*

12명의 주인공들을 살짝 보여준다

반트로스 : *주인공들은 전부 12명. 귀신의 혼을 물려받은 기구한 운명을 가진 사람들이죠. 네? 귀신 혼이 뭐 어쨌냐고요? 아, 별거 아닙니다. 신경쓰지 말아주세요.*

반트로스 : *어흠! 그럼 먼저 이 남자의 등장을 지켜보도록 하겠습니다.*

신장 195센티, 체중 133킬로. 뭐 이런 남자 있겠습니까마는…. 촐랑거리는 성격으로 이거 했다 저거 했다를 반복하는 사내. 여자들에게는 깜빡 죽습니다. 그래도 장점이 하나 있기는 하죠. 그것은…. 어엇! 이제 시작할 시간…. 지켜봐 주세요! 그럼 여러분. 또 뵙겠습니다.

???? : *이 자식! 밖으로 나와!*

주정뱅이 : *내 술을 마음대로 마시다니! 물어내!*

덩치사내 : *하하하하하! 마신 것이라면 물어내지. 하지만 소변이 마려울 때까지 기다려! 더 마셔야겠다구!*

주정뱅이 : *뭐, 뭐라고!? 이거 손좀 봐줘야겠구만…*

덩치사내 : *어이어이 그만둬! 이 고메스님을 상대하다간 다친다!!*

주정뱅이 : *닥쳐!*

(전투 개시)

전투를 이기면

주정뱅이 : *이, 이녀석. 제법 강하잖아!*

(전투 개시)

전투를 이기면

주정뱅이 : *이, 이녀석 이제부터가 진짜다!*

(전투 개시)

전투를 이기면

반트로스: *이야! 강하시군요. 그렇게까지 강하니 좋으시겠네요. 근데 쓸데없이 싸우면 안 피곤하신가? 내 부탁을 들어주신다면 대강 마무리를 지어드리지요.*

반트로스 : *그럼 처리하겠습니다.*

선택문

☆부탁하네…
시끄러! 방해하지마

주정뱅이들 앞에서

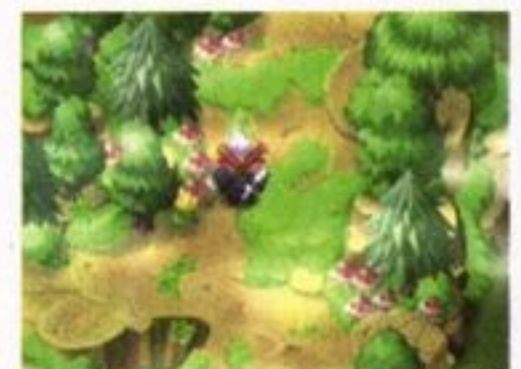
반트로스 : *팡팡팡 프킨산데~ 팡!*

주정뱅이 : *어래? 나 뭐하고 있지? 아아 마시는 도중이었군…. 기분 나쁘네. 자 들어가자구…*

주점 안으로 들어가버리는 주정뱅이들.

반트로스 : *뭐 대충 해결됐군요. 그럼 약속을 지키실 차례입니다. 제 부탁을 들어주세요. 여기서 동쪽으로 가면 마데라라는 마을이 있습니다. 주점도 큰 마을이죠. 그쪽으로 가서 오거스톤이라는 이상한 보석을 찾아주시기 바랍니다. 발견한 뒤 제게 가져다주시면…. 좋겠네요. 부탁입니다. 오거스톤말입니다!*

엉망진창으로 게임이 시작된다. 마을에서 간단하게 아이템을 정비한 후 마을 밖을 빠져나가 동쪽의 마데라로 이동하도록 하자. 마데라 촌으로 가려면 파프카 산을 지나가야 한다.

맵 화면에서 이동을 결정

여기가 회복 포인트

파프카 산을 넘어가다 보면 바닥에 빤짝이는 것이 보인다. 이것은 마정석인데 조사하면 입수할 수 있다. 산의 중간쯤 가면 회복포인트가 등장한

DreamCast

다 여기서 북쪽으로 이동하다 보면 도적에게 둘러싸인 여자아이를 만날 수 있다.

???: 꺄악!!!!!!
산적 : 우리들은 산적이다. 그러니까 …. 뭘 할지는 알고 있겠지? 가진 돈 전부 내놔라!
산적 : 뭐냐 네놈은! 방해할 생각이냐? 별 수 없지…. 준비해라
(전투 개시)
산적: 달아날 생각은 하지 말아라
2턴이 지난후
산적 : 산적의 무서움을 깨닫게 해주마!

전투 승리
산적 : 우욱! 갈드님…

여자아이 : 누구신지 모르겠습니다만, 구해주셔서 감사합니다. 아, 저는 마샤라고 합니다. 요크 마을로 가고 있던 중이었는데…. 할아버지에게 일이 생겼다는 얘기를 듣고 마데라로 돌아가는 도중입니다. 부탁드려요! 절 마데라까지 데려다주시지 않으시겠어요?

이제 마샤와 함께 마데라로 가야한다. 전투중 고메스의 HP가 일정량이상 떨어지면 마샤가 채워주니 걱정말고 싸우도록 하자. 마데라 마을에 도착해서 서쪽으로 가면 마샤의 집이 있다.

이곳이 마샤의 집

펙 : 못본 얼굴인데, 부이 할아버지한테 무슨 용무? 어라? 마샤 돌아왔구나! 마샤의 손님이라면 환영해요! 나는 펙. 부이 할아버지라면 안에 계셔. 빨리 들어가봐.
마샤 : 할아버지!
부이 : 허허, 마샤!
마샤 : 몸은 어때요? 걱정했다구요.
부이 : 미안하군 일을 좀 해볼까 했는데… 망치로 내 다리를 찍어버렸지 뭐야… 나이를 먹으니 내 다리가 나무로 보이지 뭐야.
마샤 : 할아버지, 필요한 돈 여기 있어요. 이 돈 여기에 넣으면 되죠?
부이 : 덕분에 우리 손녀가 살았군요. 감사합니다. 오늘밤 여기서 하루 쉬다 가세요.

이제 마을로 되돌아가서 잠시 필요한 것을 찾아본 후 부이 할아버지에게 말을 걸어 쉬도록 하자. 다음날이 되면 저번에 그 주정뱅이들과 다시 만나게 된다.

원수는 외나무다리에서…

주정뱅이 : 이 녀석 내 요리를 마음대로 먹었어? 물어내! 정신 못 차리네, 혼내주지!
고메스 : 어이어이 그만둬, 내게 덤볐다간 큰 코다친다구!
주정배이 : 닥쳐!
(전투 개시)

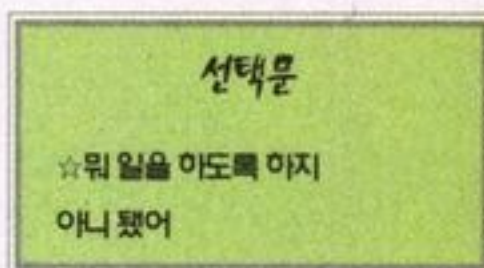
주정뱅이 : 쳇, 봐줬다.
마샤 : 그만둬요 고메스, 싸움은 하지말아요.
주정뱅이 : 닥쳐! 여자는 빠져
(전투개시)
전투에 이기면
주정뱅이 : 쳇 방심했다…
경관 : 이봐! 마데라에서 싸움은 금지다. 싸움하는 자들을 사형이다 사형
마샤 : 고메스씨!

감옥에 들어가는 고메스. 같은 감방에 갇힌 녀석들과 얘기를 나누다보면 교관이 문을 열어준다.

경관: 고메스! 석방이다. 나와라!
마샤 : 고메시씨! 다행이에요.
경관 : 마샤에게 감사해야 될거다. 마샤가 보석금으로 20000제니를 냈다.
마샤: 저도 은혜를 입었으니까…
경관 : 또 한번 싸운다면 보석은 무효다. 너는 사형이라고! 알겠냐?
펙 : 뻔뻔한 놈이군. 당신말야. 보석금 20000제니는 마샤가 일생동안 모은 돈이야. 할아버지를 치료하기 위한… 뭘 어떻게 해서라도 물어내! 필요하다면 마데라 광산에 가보는 것도 좋을 거야.
마샤의 집
펙 : 광산이라면 마데라를 나가서 북쪽에 있다. 마샤를 위해 힘내줘, 고메스.

마을 북쪽에 위치한 마데라 광산으로 가보자.

마데라 광산
시즈 : 광산에 들어 갈려고? 일을 하지 않으려면 갈 수 없어. 일할텐가?

선택문
☆뭐 일을 하도록 하지
아니 됐어

시즈 : 오늘의 임무는 마정석을 6개 찾는 것. 부탁해!

광산 안으로 들어가서 빤짝이는 마정석을 찾도록 하자. 광산 안에 들어가면 적과 조우가 있으니 주의하자. 움직이는 컨베어벨트는 스위치를 누름으로써 진로를 변경할 수 있다. 주어진 량을 모두 찾으면 다시 마샤의 집으로 돌아가 쉴 수 있다. 마샤의 집으로 가면 벌어온 돈에 일정량을 줘야하는데 그다지 액수는 그다지 중요하지 않다. 돈이 별로 필요 없을 것이라고 생각되면 다 줘도 되고 돈을 모을 생각이라면 짜게 주자.

얼마 놓지 결정하자

광산 안에서 오거스톤을 발견하기 전까지는 계속 광산에 출근(?)해야한다. 조금 귀찮더라도 계속 광산을 오가면서 아이템도 챙기고 돈도 벌도록 하자. 만약 어딜 가서 딴 짓을 하고 있을 경우 펙이 어떻게든 찾아오니 주의(…).

광산 3일째
부이 : 왜그러냐, 마샤
마샤 : 저 돈, 고메스씨가 모아준 돈이에요. 저걸 다 가져가면 대체 어디에 쓸까요?
부이 : 미안 마샤, 미안…
마샤 : 할아버지… 할아버지… 바보!
펙: 왜 그래요? 할아버지
부이 : 아 고메스씨, 펙… 미안 실은 갈드가 와서 돈을 전부 가져가 버렸어.
펙 : 무슨 얘기에요 지금?
부이 : 너도 기억하고 있을 게다. 작년의 대 화재를… 작년에 마을을 뒤덮었던 대화재 때 작물이 없어 모두 위험했었지. 사실 나는 작년까지 촌장이었네. 그 때 뭐라도 해볼까 하고 갈드에게 돈을 빌렸었어. 미안하네.
펙 : 젠장! 고메스! 갈드의 집으로 가서 돈을 돌려 받아 와줘요!

마을의 동쪽에 갈드의 집이 있다.
고메스 : 돈을 돌려 받으러 왔다
갈드 : 그렇다면 마샤를 데려와라. 돈을 가져간 것은 나의 부친인 드래곤님이다. 아버님은 지금 마샤에게 홀딱 반해있지. 그녀를 데려온다면 돈을 주지. 알겠는가? 크하하하. 얼레? 뭐냐 지금 그 표정은? 날 칠 생각인가? 괜찮을까? 이번에도 싸움을 저지른다면? 그러다 사형 아니냐? 어떻게 할거냐? 칠꺼냐? 응? 이봐! 어떻게 할거냐구! 헤헷 자 그럼 다음에 보자구. 크하하하하

갈드의 집밖
마샤 : 고메스씨! 싸우지… 않았군요? 다행이에요.
펙 : 부탁해. 정신 똑바로 차리고, 내일 맡겨둘게.

그리하여 고메스는 또 마데라 광산으로 일하러 간다.

다음 날 아침 다시 마데라 광산으로 가서 일을 하자. 지하 맨 마지막에선 빨간색 돌을 찾을 수 있는데 이것을

시즈에게 가져가면 된다.
시즈 : 오늘 일이 끝났나? 보여주게나
시즈 : 어디어디 !?… !! 이 이것은 오거스턴이잖아! 오거스톤은 '대악마 라이진이 전능한 신 다이오스에게 봉인 당했을 때 육체에서 떨어져나간 육체가 시간이 지나면서 보석이 된 것이다' 라고 알고 있어. 그리고 오거스톤에는 이상한 마력이 있다고 믿어지고 있어서 컬렉터들에게 엄청난 인기를 받는 물건이야. 이거 나한테 20만 제니에 넘기지 않을 텐가? 나는 컬렉터는 아니지만 이것은 사고 싶네.

시즈에게 오거스톤을 돌려 받은 뒤 마데라로 돌아가서 마샤의 집으로 가도록 하자.

반트로스 : 이야 고메스씨 접니다 반트로스. 오랜만이군요. 약속한 오거스톤은 발견하셨습니까? 역시 찾아냈군요!

반트로스 : 음 역시 틀림없군요. 대신 필살의 보석을 드리도록 하지요. 또 오거스톤을 찾아주세요. 아마 오거스톤을 찾으면 많은 혜택이 있을 겁니다. 그럼 이만. 오호호호!

마샤의 집
펙 : 괴, 굉장한 보석을 발견했다고?
마샤 : 잘됐군요! 고메스씨

갈드 : 오거스톤을 내놔라. 고메스 그럼 돈을 돌려주도록 하지. 어떤가?
마샤 : 꺄악!
갈드 : 마샤는 내가 데려간다. 찾고싶다면 오거스톤을 가져와라!
펙 : 어떨 셈이야! 보석이 그렇게도 중요한거야?

여관에 들러 잠시 세이브를 한 뒤 갈드의 집으로 가도록 하자.
갈드 : 기다리고 있었다 고메스. 오거스톤은? 아니면… 힘으로 마샤를 찾아갈 생각인가?
마샤 : 그만둬요! 고메스씨 싸운다면 사형이에요! 고메스씨가 가만히 있는 것이 약속을 지켜주는 것. 저는 괜찮으니까… 그러니까 제발 날 두고 달아나요!
갈드 : 그렇게 하든가. 아니면 날 치든가. 어이 거기들 고메스 손좀 봐줘라. 부이 때와는 다르게 좀 강도를 올려!
마샤 : 꺄악 고메스씨!

광산 근처에 버려져있는 고메스. 앞쪽으로 진행하면 오거스톤을 한 개 찾을 수 있고 알 수 없는 곳을 추락하게 된다.

???? : 사라있나? 이봐! 이봐!
???: 이 녀석 이상해

여긴 어디일까…

싱크 : 나 싱크 너 시러 인간 아니야. …구. 귀신? 너 귀신! 운명! 가부리 친구! 친구?
가부리 1: 친구!
가부리 2: 친~~구!!

아래로 추락한 고메스. 이곳에서 고메스. 이곳은 이상한 동물들이 있는 이상한 장소다. 촌장의 옆쪽으로 오거스톤이 있다
촌장 가브리 : 잘 왔다. 반갑군. 눈을 떠라. 이제 시간이다. 너의 운명.

오른쪽으로 들어가도록 하자.
의문의 목소리 : 잘 왔다. 귀신의 혼령을 가진 자여… 지금 여기서 봉인을 풀겠다.
귀신상 : 고메스… 고메스여 귀신의 혼령을 가진 자여… 너의 능력을 지금 각성시키…

귀신상 앞에서

각성해다!

귀신상 : 12인의 동료를 모아 라이진을 부활 시켜주길…

이제 고메스의 봉인이 풀렸다. 모든 스테이터스가 상승되었으며 특수능력인 카운터를 사용할 수 있다. 이제 반대편으로 나가도록 하자.

반트로스 : 기다리고 있었습니다. 고메스씨. 실은 몇 가지 조사를 해봤는데… 작년 마데라에 있었던 대 화재의 범인은 갈드였습니다. 부이 할아버지에게 돈을 빌려준 뒤 마샤를 손에 넣을 수작이었죠. 저는 이 사실을 알리러 가야겠습니다. 고메스씨는 어서 요크 마을로… . 그들은 배로 도망갈 계획입니다. 이제 얼마든지 화내도 된다구요! 플레이~ 플레이 ~ 고메스씨입니다! 아하하하하!

고메스가 간 뒤
반트로스 : 그래. 귀신의 힘으로 폭주… 이군. 그럼 나도 가보실까나.

월드맵 화면에서 요크 마을을 선택한 뒤 이동하도록 하자 돌아갈 때 반드시 파프카 산을 거쳐가야만 한다. 산으로 이동하는 길에 갈드의 부하들이 지키고 있으니 주의하자.

적들을 물리치자

요크 마을로 가면 마샤와 함께 배를 타고 달아나는 갈드를 볼 수 있다. 아이템으로 리커버 정도는 넉넉하게 사두는 것이 좋다

배로 달아나려는 갈드

펙: 마. 마샤!
마샤 : 펙. 달아나!
갈드 : 조용히하고 어서 타!

어디론가 가버린다. 펙이 있는 곳으로 가서 배를 타도록 하자.
펙: 마샤를 데리고 가버렸어. 이 배로 따라가자!

배로 쫓아가자

펙 : 틀림없어 마샤가 탔던 배야. 녀석이 섬에 있는 게 분명해. 아 잠깐. 이거 사용해하지 않을래? 조합해서 쓰는 게 좋다고 들었어. 나야 뭐 쓸 일이 절대로 없을테니깐. 무슨 효과가 있을 진 모르지만… 고메스 반드시 마샤를 구해줘!

펙에게서 받은 생명의 부스터(命のブースター)는 단독으로 사용하면 별 효과가 없지만 리커버와 섞어 사용하면 리커버의 효과가 증가한다. 섬에 있는 성으로 들어가면 부하들이 지키고 있는데 그다지 강하지 않다. 등장하는 적 대부분이 나무 속성에 약하다. 성안에서는 2개의 작은 열쇠를 얻어야되는데 던전 내부를 뒤지다 보면 자연스럽게 얻을 수 있다.

성에 중심부로 들어가면 마샤가 갇혀있는 감옥이 나온 뒤 갈드와 싸움을 해야한다.
마샤: 고메스… 씨? 고메스씨!!

갈드와 적들이 등장한다. 갈드만 노

려서 집중 공격하면 쉽게 이길 수 있으며 적의 속성은 나무이므로 불 속성을 가진 갑옷을 입으면 효과적이다.

펙 : 마샤! 기다려 마샤!
마샤 : 고메스씨, 펙 고마워요
펙 : 드라코가 아직이야. 마샤도 아직 위험해. 고메스 형씨, 드라코를 죽여줘. 난 마샤와 함께 배를 타고 갈테니까 뒤는 맡겨둘께. 자! 가자 마샤
마샤 : 그렇지만, 펙…
펙 : 그럴 때가 아니라구!

그럼 갈드가 나왔던 아랫 쪽으로 계속 진행하도록 하자. 이제부터 등장하는 적들은 거의 수속성을 가지고 있으므로 나무속성을 가진 장비를 하는 것이 유리하다. 계속 진행하면 드라코가 있는 장소로 갈 수 있다.

??? : 살려줘!!
드라코의 부하 : 드라코님이, 드라코님이 설마…. 지금의 드라코 님은 네가 막을 수 없어. 네가 아무리 강하다고 해도 말이야. 어서 달아나는 게 좋아!!

드라코 : 네놈이 고메스냐? 나의 계획을 방해한 녀석이…. 여기가 네놈의 무덤이다
룬 드라곤 : 으르렁…

룬 드라곤

속성은 물 속성, HP는 약 2000정도다. 장비가 나무속성이면 큰 데미지를 입지 않으므로 그다지 어려울 것 없다. 리커버와 생명의 부스터를 조합해 만드는 하이 리커버를 이용해 공격하면 된다. 모으기 공격을 할 때가 있는데 이때는 카운터를 사용해 처리하면 된다. 모으기 공격을 잘 예측해 카운터로 반격하면 별 어려움 없이 이길 수 있다.

룬 드라곤 : 으으, 한 사람에게 당하다니… 나의 요새 파괴해버리겠어… 너도 같이 죽는 거다!

지옥안 자폭

위쪽으로 보이는 출구로 나가면 간신히 살 수 있다. 밖으로 나오면 다시 가브리가 나오고 반트로스를 만나게 된다.

반트로스 : 고메스씨 수고했어요
상크 : 오! 고메스 강해! 강해!
반트로스 : 마샤씨와 펙은 무사히 집으로 돌아갔습니다. 이것으로 계획의 1단계가 종료군요. 후후후 사실은 당신에게서 오거스톤을 찾도록 한 것과 드라코를 퇴치한 것 모두 제 계획의 일부였습니다. 물론 이상한 귀신 상을 만나 힘을 얻는 것 역시. 뭐, 이것이 운명인 것이지요. 고메스씨 덕분에 이 섬에 평화가 찾아오겠군요. 그럼 이제부터 잘 부탁합니다. 고메스씨, 우리들의 운명의 대지로!!
고메스 : 이게 대체 뭐냐!
반트로스 : 그렇게 화내지 말아주세요. 실은 다른 대륙에도 당신과 같은 운명을 가진 사람이 살고 있습니다. 그들을 모아야하지요. 뭐, 그런 것입니다.
고메스 : 뭐라고?

1화가 끝나면 엔딩

반트로스 : 고메스씨의 활약 어땠습니까? 제법 괜찮은 사람이죠. 괴력을 가지고 좀 무턱대긴 하지만 인정이 많은 녀석입니다. 또 술을 엄청 좋아하는 녀석이기도 하고…. 자, 다음 회의 주인공은 카난씨입니다. 1개의 빵을 훔친 것만으로 사형을 선고받은 비운의 미소녀이죠. 주인공이 왜 사형선고를 받았는지, 알아보기로 하지요. 다음 편 「카난의 시련」을 많이 기대해주세요!!1

이것으로 또 한 개, 운명의 문이 열리려 하고 있습니다. 니하하하하!

2화 카난의 시련

반트로스 : 첫 번째의 고메스는 그렇게 동료가 되었습니다. 그럼 계속해서 두 번째입니다. 정말 이쁜 여자아이죠. 근데 조금 귀찮은 일에 말려들었습니다
소녀 : 사, 살려줘… 부탁이야, 살려줘

카난의 시련편이 시작된다

반트로스 : 소녀는 1개의 빵을 훔쳐 사형을 선고받았습니다. 병에 걸린 어머니를 위해 음식을 구하려 했지만 돈은 없고… 그래서 빵을 훔칠 수밖에 없었죠. 그럼 그 이야기를 지켜보도록 하죠.

경관 : 네 목숨도 내일이면 끝이군. 내일은 즐거운 처형이니까 아하하하하
???? : 카난, 빵 한 개로 사형이라니 너는 이 세상에 한을 품게 되겠군
가면의 남 : 이 마을 인간들이 밉지 않은가? 후후, 너를 도와주겠다. 이것을 받아라. 내일, 형이 집행될 때 이 가면을 쓰면… 너는 틀림없이 살수 있다. 후후후후…

다음날
마을사람1 : 죽여라!
마을사람2 : 죽여버려 나쁜년!
빵집 주인 : 내 빵을 돌려내! 도둑아!
프리문 : 죄인 카난, 네 녀석이 저지른 죄는 빵을 훔친 것뿐이다. 하지만 빵을 훔친 것 자체보다도 법을 어겼다는 것이 더 무거운 죄다. 마데라의 법에 의거하여 죄인 카난을 사형에 처한다!
대신 : 뭐라도 남길 말이 있나, 카난!
카난 : 너희들은 악마다! 죽여주겠어!
마을사람1: 뭐냐 그 태도는!
마을사람2:뭐하고 있는 거냐 어서 죽여라!
마을사람3 : 빨리 죽여!
프리문 : 법의 적을 처형하라!!
카난 : 제엔장!

이대로 죽을 것인가 ? 분노의 가면을 받을 것인가?

선택문
☆가면을 받는다
싫어 받지 않을래!아니 됐어

카난 : 모두… 죽여버리겠어!!!

가면을 선택하면

폭주해버린다

이제 직접 카난을 움직일 수 있다. 마을을 돌아다니면서 병사들과 싸움을 해야한다. 마을 동쪽으로 가면 카난의 집이 있고 가족을 만날 수 있다.

페피: 어, 누나! 누나~ 앙! 엄마! 빙고형! 포롱형! 누나가! 카난 누나가 돌아왔어요!
동생들 : 누나!
빙고 : 이야! 누나, 그 가면으로 폭주한 거야? 마을 녀석들 달아나는 거 봤다구!
포롱 : 누난 잘못한 것 없어! 엄마를 위해 빵을 훔쳤을 뿐이잖아. 법이 이상한 거야. 하지만 이제부터 어떻게 하지? 곧 병사들이 여기로 올 거야. 누나 어서 달아나지 않으면
페피 : 아, 누나 가면을 벗은 얼굴을 보여줘 … 안 벗어져? 이상한 가면이네
어머니 : 불쌍한 카난, 나를 위해 죄를 지었는데… 신이시어 이 아이 잘 돌봐주세요

페피 : 괜찮아요 엄마?
어머니 : 콜럭, 콜럭 괜찮다. 페코야

병사들 : 열어라! 카난이 여기에 있다는 거 다 알고 있다. 열어라
페코 : 왔어! 병사들!
어머니 : 신이시여 이 아이를 용서해주세요
빙고 : 어머니! 신한테 빈다고 될 일이 아니잖아요! 누나를 도망치게 해야되!
페코 : 여기로 가면 마을 밖으로 갈 수 있어! 끙, 끙 움직이지 않는데… 누나 부탁해 여기서 버튼을 눌러줘!
빙고 : 우리들도 밖으로 가자!
어머니 : 카난… 저지른 죄는 어떤 형태로든 자신에게 돌아오기 마련… 그것을 잊지 말거라

비밀 통로를 통해 집밖으로 나오면 던전이 기다리고 있다. 동생들이 동료가 되어 함께 싸워주니 그다지 어렵지 않게 통과할 수 있다. 무기와 방어구들이 많이 나오니 꼭 찾도록 하자. 던전이 시작하는 곳에 세이브 포인트가 있으니 세이브와 회복을 하도록 하자.

알 수 없는 곳으로 왔다

병사들 : 첫! 어디에 숨었지? 어서 찾아!
빙고 : 누나 어쨌건 달아나는 거야!

다리가 있는 곳을 지나면 병사들이 뒤쫓아온다. 동생들이 다리를 뽀개 진로를 끊어준다.

피는 물보다 진하다

빙고 : 누나 안심해 별로 큰일 없을 거야
병사 : 달아났다고 생각하고 있는가? 잡았다 카난! 어서 붙잡아!
빙고 : 여기는 우리에게 맡겨 줘…
페코 : 안녕 누나!
병사 : 에잇! 방해할거냐 이 녀석들 쓸어버려!

앞으로 진행하면 아이스 탱크라는 적이 등장한다. 보스급 캐릭터이며 위력이 강하다. 아이템으로 얻은 불속성의 갑옷과 불속성의 활을 사용하면 되지만 이벤트 상 이길 수 없는 강한 적이다.
아이스 탱크 : 여기는 나의 땅. 들어온 녀석은 용서할 수 없지! 자자잔! 여기는 통과 불가!

??? : 카난, 카난
어머니 : 카난 불쌍한 카난…
빙고 : 정신차려 누나!
포롱 : 죽으면 안되 누나!
페피 : 누나!

고메스 :어이 괜찮아? 어이! 어어이! 후우 간신히 정신차리셨구만. 죽을 뻔 했다구 네 녀석…
반트로스 : 이제 괜찮습니다. 탈주범인 카난씨죠? 이제부터 어떻게 하실 예정이시죠? 빵 한 개라지만 죄는 죄. 속죄하는 편이 좋다고 생각하는데요…
고메스 : 뭔소 리야? 농담할 때가 아니야. 마데라로 돌아가면 사형인거 아니냐고!
반트로스 : 하지만 당신의 가족들이 위험할텐데… 이제부터 어떻게 하실련지… 당신에게 달려있어요 카난씨
갑시다. 고메스씨.
고메스 : 기, 기다려! 냉정한 놈이군. 뭐 어쨌건 힘내라구!

창고 밖에는 프리문이 기다리고 있다
프리문 : 여기 좀 봐줄래? 카난? 잘도 도망갔구만… 네 죄가 얼마나 큰지 알고는 있나?
빵을 훔친 것으로 시작하여 탈주한 죄, 마을을 불태운 죄…, 몇 번을 죽어도 씻을 수 없다.
빙고 : 제길! 놔줘!
포롱 : 누, 누나!

프리문 : 죄를 받지 않으면 너의 가족을 죽여주지! 눈을 떠라. 암흑신들이여! 속죄하기 위해선 이 녀석들과 상담해봐야 할 것이다.
암흑신 : 나는 암흑신. 어둠을 지배하는 자
어머니 : 카, 카난!
암흑신 : 제물은 잘 받겠다. 크하하하!
프리문 : 카난, 이제부터 넌 자유다! 어디든지 가도 좋아 하지만 가족들을 그대로 둘 건가? 물론 가족을 살리는 것도 네 자유. 그것을 기억해둬라. 사막의 남쪽으로 가면 암흑신전이 있다. 아차 제물들이 살아있을 시간은 별로 없지만. 아하하하!

프리문이 주고 간 암흑신전의 열쇠를 입수한 뒤 마을에서 아이템을 정비하고 남쪽의 암흑 신전으로 향하도록 하자. 가기 전 여관에 들러 세이브를 하는 것이 좋다. 아루사 사막을 거쳐야만 암흑신전으로 갈 수 있다는 것을 염두하자.

마을을 잠시 점검해두는 것이 좋다

이곳이 아루사 사막

아루사 사막에는 좋은 무기와 방어구가 나온다. 반드시 찾도록 하자. 중간 지점쯤에는 회복 포인트가 있으니 회복을 하고 지나가도록 하자.

회복 포인트

암흑 신전에 도착했다.

암흑 신전에는 총 3개의 던전이 있는데 진행할 수 있는 순서는 나무속성의 던전 -> 수속성의 던전-> 불속성의 순서이다. 다음 던전으로 지나가려면 반드시 그 전에 던전에서 조건을 만족시켜야한다.

이런 다리가 생긴다

나무속성의 던전에서는 불속성을 가진 장비를 한 뒤 들어가는 것이 좋다. 던전 자체가 어렵지 않으므로 이곳저곳을 둘러보면서 무기와 방어구, 마정석을 찾도록 하자. 마지막 워프존을 발동하기 위해서는 순서대로 눌러야하는데 빨, 파, 녹의 순서이다.

순서대로 밟지 않으면 적과 싸워야한다.

이곳을 지나면 빙고가 있다.
빙고 : 누, 누나?
암흑수신 : 나는 암흑수신!! 이 지역을 지키는 자!! 카난이여 동생을 구할 것인가? 구할거라면 가만히 있을 수 없지
나무의 암흑기사 : 으르렁…
암흑수신 : 그럼 카난, 마음을 열어라! 이 가면이라면 도움이 될 것이다. 하지만 가면의 힘을 받으면 너는 목소리를 잃게 되지. 결심했나?

선택문

☆결정했다

아니 받지 않겠다

암흑수신 : *확실히 결정했군! 카난이여 가면을 써라!*

공격력과 방어력이 상승했다!

나무의 암흑 수신

약점은 불. 그다지 큰 데미지를 주지 않는다. 히트를 섞어 사용하거나 히트와 W히트를 조합한 마법으로 승부하는 편이 빠르다. HP가 닳았을 경우엔 바로바로 치료해주자. W히트가 없다면 히트와 W리프를 조합하면 된다. 공격력이 올라갔다고 해서 직접 공격을 하다가는 터무니없이 죽으니 방어에 신경쓰면서 마법으로 굳직하게 승부하는 편이 좋다. 히트를 2개쯤 섞어서 공격하는 편이 가장 무난한 방법.

빙고 : *누나! 나 때문에 목소리를 잃다니… 미안해, 미안해!*

암흑수신 : *아하하하 답답하지 않나? 카난! 하지만 그것은 대가, 계속 너는 말할 수 없을 거다! 약속대로 동생은 풀어주지.*

빙고는 마을로 돌아갔다. 워프존을 통해 암흑신전의 입구로 돌아오게 되고 여기서 장비와 마정석을 점검한 뒤 물의 던전으로 들어가도록 하자.

물의 던전으로 가는 길이 열렸다.

물의 던전은 나무 속성으로 무장하는 것이 유리하다. 워프존이 역시 존재하는데 잘못 선택하면 입구 쪽으로 오게되므로 주의하자. 아이템으로는 꽤 좋은 것들이 많이 나오는데 던전을 일일이 뒤져서라도 모두 찾는 것이 나중에 불의 암흑기사와 싸울 때 이득을 본다. 마지막 워프존을 푸는 순서는 녹, 빨, 파의 순서이다.

페코 : *아? 누나!*

암흑수신 : *나는 암흑 수신! 물을 지키는 자! 카난이여, 동생들을 구할 것인가? 구할거라면 가만히 있을 수 없지*

물의 암흑기사 : *으르렁*

암흑수신 : *그럼 카난, 마음을 열어라! 이 가면이라면 도움이 될 것이다. 하지만 가면의 힘을 받으면 너는 소리를 들을 수 없게 된다. 결심했나?*

선택문

☆결정했다

아니 받지 않겠다

암흑수신 : *확실히 결정했군! 카난이여 가면을 써라!*

HP 최대치가 증가했다

물의 암흑기사

나무속성에 약하다. 리프를 2개 섞어 만든 리픈으로 공격하는 편이 좋다. 장비는 되도록 수속성이나 나무속성의 장비를 해두는 것이 좋다. HP는 150 정도를 입히면 죽는다. 아이스 마법이 제법 데미지를 입히는데 연속으로 맞으면 많이 아프니 주의. 직접 공격의 경우, 그다지 큰 데미지가 없다. 역시 직접 공격보다는 마법 공격이 효과적이다

페코: ……………

포롱 : …………?……………

포롱 : …………! …………!!

페코 : ……………!! …………!!

암흑수신 : *아하하하 들리지 않는구나 카난! 넌 이제 누구의 말도 들을 수 없다! 약속대로 동생들은 살려주지!*

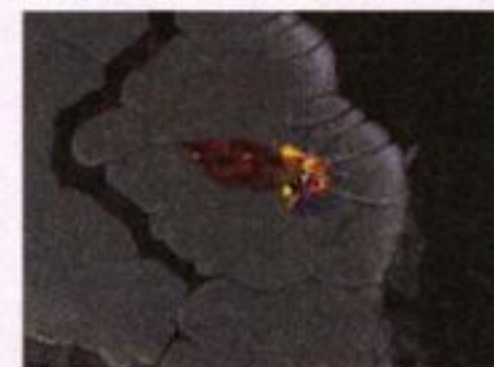
다시 암흑신전의 입구로 돌아온다. 이제 마지막 던전인 불의 던전으로 들어갈 수 있다. 장비중 불속성이나 물속성을 장비하는 것이 좋다. 마지막 던전인 만큼 강한 적들이 많이 나오니 마정석을 구비해두기 바란다.

길이 생겼다.

불의 던전은 다른 던전들과 다르게 상당히 복잡하다. 던전 내부에 또 3개의 던전이 존재한다. 불, 수, 나무의 속성대로 나뉘어져 있으니 장비에 신경을 쓰도록 하자.

이런 식으로 스위치를 누르면

다른 곳으로 갈 수 있다.

이동하는 곳에서 용암이 있는데 이곳에 닿으면 HP가 떨어지므로 주의하자. 잘못하면 죽을 수도 있다.

용암주의!

마지막 워프존 스위치 순서는 파, 빨, 녹의 순서이다. 이곳으로 가면 어머니가 기다리고 있다.

어머니가 제물로 되기 일보 직전

암흑화신 : *나는 암흑화신! 불을 지키는 자!*

불의 암흑기사 : *으르렁*

암흑화신 : *어머니를 살리고 싶은가? 그럼 카난, 마음을 열어라! 이 가면이라면 도움이 될 것이다. 하지만 가면의 힘을 받으면 너는 아무 것도 볼 수 없게 된다. 결심했나?*

선택문

☆결정했다

아니 받지 않겠다

암흑화신 : *확실히 결정했군! 카난이여 가면을 써라!*

비정의 가면을 얻으면 필살률이 상승한다

불의 암흑기사

다른 암흑기사에 비해 월등히 강하다. 마법들을 조합하여 싸우는 것이 좋다. HP는 200정도. 마법이 비교적 강한데 마법 공격에 당하고 나면 지체 없이 치료를 하도록 하자. 반드시 물 속성 공격을 사용해야한다. 그밖에는 그다지 어려울 것이 없다. HP 수치를 항상 확인하는 것이 가장 중요.

어머니 : *………!……! ……!?*

암흑화신 : *약속대로 넌 아무 것도 볼 수 없다! 이것으로 너의 가족은 전부 살았다. 하지만 너는 볼수 없고 말할 수 없고 들을 수 없다. 이것으로 만족할 것인가… 남은 인생 마음을 닫고 살게 될 것이다 으하하하…*

고메스 : *…신차려! 어이 카난! 잘했어 카난! 모든 것을 잃고 가족을 구한 너의 그 마음…*

나는 나는… 감동했당! 이제 내가 도와주지! 너무 걱정마. 카난!

암흑화신 : *후후후후…카난, 카난이여… 너의 죄 아직 용서된 것은 아니다… 아직 시련은 남아있다. 문은 이제 열렸다. 다시 한번 마데라의 마을로 돌아가는 거다*

암흑신전을 빠져 나와 이제 마데라로 돌아가도록 하자. 가기 전에 암흑신전에서 아이템을 정비하고 가자. 특히 리커버가 많이 필요하니 꼭 넉넉하게 사두도록 하자. 마을로 돌아가면 어떤 여자아이의 형이 집행중이다.

그란 : *제발 살려줘요 엄마…*

그란의 엄마 : *부탁해요 제 아이를 살려줘요! 어린아이가 잘 모르고 우유를 훔쳤을 뿐이에요!*

병사 : *닥쳐! 모든 것은 프리문공작님께서 결정한 일이다. 반대하면 용서하지 않겠다.*

프리문 : *에이 뭐가 그렇게 시끄러… 형을 집행해라!*

암흑대신 : *나는 암흑 대신, 암흑신의 정점에 선 자! 카난 너는 아직 너의 죄를 속죄하지 못했다.*

고메스 : *뭐라고? 말도 소리도 빛도 모두 잃었는데… 아직 속죄하지 않았다니… 뭐야!?*

암흑대신 : *카난 네가 선택한 것은 너의 가족이다. 하지만 가족을 구한 것으로 속죄했다고 할 수 있을까? 정말로 속죄를 하려면 가족과 관계없어야 한다. 지금 단두대에 올라있는 소녀를 구해라!*

프리문 : *기다려! 멋대로 행동하는 것은 용서 없다. 소녀를 구하려면 나와 싸워야할 것이야!*

프리문 : *간다 카난!*

고메스 : *카난!?*

암흑대신 : *카난 저 아이를 구할 것이라면 욕망의 가면을 받는 것이 좋아. 그럼 이기길 바란다. 하지만 가면의 대가로 목숨을 내놔라*

고메스 : *목숨이라고? 그런 말도 안돼…!!*

프리문 : *정말 목숨을 잃기는 아깝지 않은가 카난? 넌 이미 모든 것을 잃었다*

고메스 : *뭐라고?*

프리문 : *옥안에서 분노의 가면을 줘 탈주하게 한 것은 바로 나다! 4개의 가면을 손에 넣기 위해 카난을 이용했던 것이다. 고맙게도 모든 것을 잃으면서 까지 전부 모아주었군. 정말 쉽잖아! 아하하하*

암흑대신 : *그럼 카난 4개의 가면을 프리문에게 주고 소녀가 죽는 것을 볼 것인가? 욕망의 가면을 받고 프리문과 싸워 소녀를 구할 것인가… 어느 쪽이지?*

> **선택문**
>
> ☆가면을 받는다
>
> 필요 없어 어떻게 되든지 상관안해

카난은 욕망의 가면을 받았다. 이제 넘이 올라가 얼마든지 마정석을 섞을 수 있게 된다.

욕망의 가면을 받으면 바로 프리문과 싸워야 한다.

프리문이 본 모습을 드러낸다

프리문

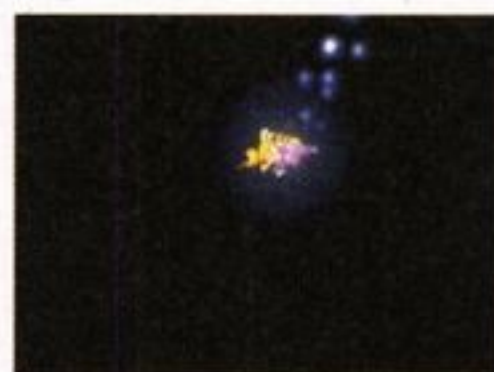
약점은 수속성. 우선 공격은 고메스가, 치료는 카난이 해주는 패턴으로 싸워야 한다. 리커버를 3개 조합하면 60정도의 HP를 올릴 수 있다. 고메스의 특수 능력인 카운터를 잘 활용해야만 쉽게 이길 수 있다. HP는 350. 강한 적이다. 한 턴마다 조심해서 싸우는 것이 중요하다. 마법이면 마법 공격 직접 공격이면 직접 공격 모두 파워가 강해 노출된 상태에서 타격을 입으면 30~40의 데미지를 얻는다. 카난의 경우, 치료를 해주지 않을 때 방어를 하고 있는 편이 리커버 수를 절약하는데 도움이 될 것이다. 승부수는 역시 고메스의 카운터. 카운터는 적에게 입은 데미지에 약 1.5 배를 되돌리는 기술인데 80% 이상의 발동률을 보인다. 하지만 마법 공격에는 속수무책이라는 점을 알아두자. 고메스의 카운터가 아니면 프리문에게 공격할 때 겨우 10~15의 데미지밖에 입힐 수 없다는 것을 기억하자.

프리문의 말로

프리문 : *이 녀석 카난 어흑…*

병사 : *!? 공작이 졌다? 형은 중단이다!*

그란 : *엄마!*

그란의 엄마 : *다행이야 다행! 당신이군요. 당신이 우리 딸의 목숨을 살려줬어요 고마워요*

그녀의 마지막 시련

병사 : *이 녀석 법의 적! 각오해라!*

고메스 : *카난!*

귀신상 : *카난이여… 너는 너의 몸을 아끼지 않고 세상에서 가장 중요한 것이 무엇인지 깨달았다. 하지만 너의 시련은 아직 끝나지 않았다. 너는 이제부터 12인의 동료와 함께 커다란 시련을 겪어야 할 것이다. 시련을 이겨내면 너는 모든 것을 되찾을 수 있을 것이다.*

반트로스 : *기다리고 있었어요 카난씨. 이제부터 당신은 우리들의 동료라고 해봤자 지금 보이지도 않고 들리지도 안겠군…*

고메스 : *카난 너의 마음 난 봤어. 이제부터 잘 부탁해!*

또다시 흐르는 엔딩

반트로스 : 아 이거 실례 카난 씨 정말 대단한 일을 해냈군요. 볼 수도 들을 수도 말할 수도 없게 되면서까지 이상한 가면을 쓰고 말이죠… 자 그럼 다음에 나올 미소녀를 소개합니다. 세계 제일 도둑의 딸 라이다씨! 그 애비의 그아들…이 아니고 그 딸도 역시 손버릇이 안 좋습니다. 다음편「도적의 딸 라디아」 역시 기대! 이것으로 또 1개의 문이 열리려 하고 있습니다. 으하하하!

3화 도적의 딸 라디아

반트로스 : 귀신의 혼을 가진 자들에게는 이런 저런 기구한 인생이… 세 번째도 여자아이입니다. 어떤 인생을 가고 있을 까요? 그럼 봐주세요.

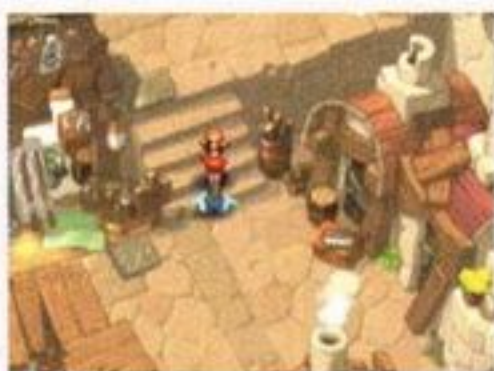
라디건 : 싫어!
프리문 : 너는 1000건도 넘는 도둑질을 했어… 그래서 그런 형을 내린다. 몸도 마음도 전부 녹아버려라
라디건 : 시러! 시러!

살기 위한 처절한 몸부림

나는 100까지는 살아야할 인물이다. 세계에서 가장 오래 살아 역사적으로 이름을 남길거야! 죽을 수 없어!
라디아 : 아빠…
라디건 : 뜨거! 나의 계획을 중단시키다니! 아 뜨거워! 제기랄! 복수하겠어!

10년이 지나 라디아 성장했다. 라디아를 조작해 마을을 돌아다니자. 마을 사람들과 얘기를 하면 이상하게 돈이나 아이템이 생긴다(라디아가 훔친다). 나쁜 짓이지만 사람들에게서 아이템을 훔치지 않으면 나중에 힘들어진다는…. 마을 아래쪽으로 가려고 하면 고메스가 말을 건다.
고메스 : 여어! 네가 라디아냐?

고메스 등장

고메스 : 나? 나 고메스. 실은 말이지 넌 우리들의 동료가 될 몸이라구. 뭐, 지금은 아직 그런 거에 신경쓰지 않아도 되지만…
고메스를 만나 꼬마아이가 찾고있다는 정보를 들은 뒤 항구 쪽으로 가보도록 하자.

항구에 챠오가 기다리고 있다

챠오 : 쳇, 시뇨레의 녀석들이 내 배를 훔쳐갔어… 젠장! 하지만 역시 그 녀석들 무서운 놈들이라니까…
누가 그 녀석들 엉덩이 좀 마구 때려줬으면 좋겠어. 그 녀석들의 가지는 시뇨레의 숲을 통과하면 되 근데 그 숲 많이 위험할텐데…

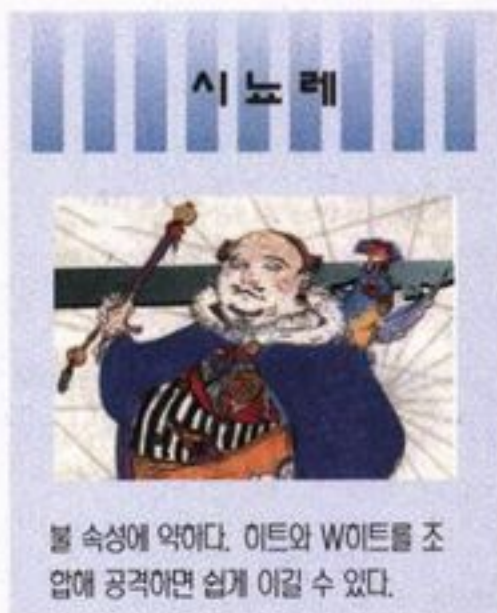
이제 마을을 나와 시뇨레 숲으로 가도록 하자. 가기 전에 세이브는 잊지 말자. 막혀있는 곳을 돌아 들어가면 숨겨진 구멍이 있는데 여기서 리커버 10개를 얻을 수 있으니 꼭 찾고 지나가도록 하자. 이 던전에는 바닥에 넝쿨이 있는데 이곳을 지날 때 입는 데미지가 엄청나니 되도록 위를 걷지 않는 것이 좋다.

여기에 숨겨진 곳이 있다.

시뇨레의 집
시뇨레의 부하 : 여기는 시뇨레 님의 저택이다 애들은 들어올 수 없어.
고메스 : 거참 말 많네. 지나가면 된다!
시뇨레의 부하 : 히엑!
고메스 : 자, 이것으로 됐어. 어서 안으로 들어가 봐. 아하하!

시뇨레 : 내가 시뇨레다. 근데 나한테 무슨 볼일이냐? 챠오의 배? 아~ 그 배라면 걱정마라. 내가 잠깐 쓸 생각이니까. 뭐? 돌려받았으면 한다고? 힘으로 빼앗아 보시지! 할 수 있다면!
고메스 : 기다기다기다기다려! 그거 재밌겠는걸 나도 같이 시작하자고! 나는 한번 시작하면 몸이 멈출 줄을 몰라서 말이야! 우아! 피가 끓는다! 간다!

시뇨레

불 속성에 약하다. 히트와 W히트를 조합해 공격하면 쉽게 이길 수 있다.

미세스 시뇨레 : 나의 소중한 달링! 괜찮아? 당신! 무슨 짓을 한 거야? 어래? 라디아 너였어? 너 지금 무슨 짓을 한지 아는거니? 너의 새로운 아버지를 이렇게… 아직도 모르겠어? 하긴 무리도 아니군 10년도 넘은 일이니까… 하지만 기운내! 넌 진짜 내 딸이니까 엄마는 기쁘단다!
라디아의 엄마 : 조금 쓸만한 남자라고 생각하지만… 무슨 속셈으로 배를 가져왔는지는 잘 모르겠단다… 귀여운 우리 라디아. 엄마의 부탁을 들어줄래? 배를 가져가도 좋으니까 다이아 반지를 찾아와줘! 처형됐던 아빠가 가지고 있던 다이아 반지… 사라만드라의 섬에 가면 아빠의 묘비가 있어 그 안에 있을 거야. 그것을 가져다 줘! 그럼 이 여신상의 열쇠를 줄게. 자 그럼 부탁해 라디아!

밖으로 나가면 배를 타고 챠오가 있던 항구로 갈 수 있다.

배를 세우는 고메스

챠오 : 배를 찾아왔구나. 땡큐! 라디아. 무슨 일인지는 모르겠지만 사라마드라 섬에 가야겠다고? 내가 배로 데리고 가 줄게 어떻게 할래?
고메스 : 라디아 뭔가 일이 생기면 또 도와줄게. 그전에 좀 놀아야겠어 아하하
챠오 : 뭐야 저놈은. 이상한 녀석이네. 그럼 출발 해볼까?

마을에서 아이템을 산 뒤 배를 타면 사라만드라 섬으로 갈 수 있다. 사라만드라 섬에 있는 던전은 적들이 불에 약하다. 장비는 불속성, 방어구의 경우는 나무속성을 위주로 하면 좋다.
덮여 있는 무덤을 움직이면 아이템을 얻을 수 있다. 진행 방향을 알려주는 이상한 판이 있으니 참조하도록 하자.

이런 식으로 아이템이 나온다

특별 우대 무덤

밤무대가 생각나는 출현연출이다

第3話 「泥棒娘ラディア」

???: 케케케케, 좋았어! 이 세상으로 돌아왔다. 공기가 정말 상쾌하구만! 아싸리!
차오 :뭐, 뭐야 저건? 설마 유령? 어디야 어디야 어디야! 어디로 갔어? 저거 유령이라고. 라디아 살려줘!
무덤 위에서 빤짝이는 것을 조사하면 다이아 반지를 찾을 수 있다

차오 : 그럼 물건은 찾은거네… 나 일이 좀 있어서 먼저 갈게. 나중에 봐 라디아
??? : 케케케케 라디아~ 으하! 나라고 나! 너의 아빠! 10년 전 처형당한 그 대도! 라디건 님이다!
어째서 너만 나를 볼 수 있는 거지?
케케케케! 자 그럼 가자고 가!
시뇨레의 부하 : 기다려! 찾았다! 잘도 시뇨레님을! 이젠 제대로 상대해주마 각오해라!
라디간 : 얼레? 라디아, 지금 뭐 훔친 거야? 역시 내 딸 답구만~ 아빠 감동했어!! 좋아! 나도 질 수 없지. 아빠의 실력 잘 봐둬!
시뇨레의 부하 1: 너 어째서 늙은이가 된 거야…히익!
시뇨레의 부하 2: 에구! 뭐냐!! 기, 기다려~
라디건 : 케케케케 달아나도 헛수고에용! 그전에 복수를 할 필요가 있지. 100살까지 살려고 했던 내가 30살에 죽었다. 그 한을 지금 풀어야겠어! 라디아 아빠는 결정했다! 젊음을 전부 빼앗어서 내 생명을 되찾겠다. 이번엔 오래 살아야지

모두의 젊음을 빼앗아서 말이야. 라디아 아빠에게 협력하거라.

이제부터 마을사람들마다 전부 말을 걸어 젊음을 빼앗도록 도와줘야 한다. 마지막으로 차오에게 가면 이벤트가 일어난다.

마을 사람들이 늙은이로 변한다

차오 : 들었어 라디아. 사람들의 젊음을 뺏고 있다며… 라디아! 지금 뭐 한거야? 내게서 뭘 훔쳐가지 않으면 젊음을 빼앗아 갈 수 없는 건가…
라디건 : 뭐야 어떻게 된 거지? 말좀 해봐 좀 라디아… 라디아가 훔치지 않으면 나도 훔치지 못하는 거? 제길, 젠장, 니미럴. 아무 거라도 좋으니까 어떻게 좀 해봐! 정신을 어디다 두고 있는 거야. 에잇 별수 없군 저 아이의 젊음은 나중에 챙기기로 하자. 잊으면 안되
마을 밖으로 나가려하면 고메스가 말을 건다
고메스 : 라디아 나 좀 봐 니 뒤에 따라 다니는 거 같은데?
라디건 : 어떻게 너는 볼 수 있지?
고메스 : 시끄러! 귀신녀석! 라디아 어디로 가는 거냐? 다른 장소에라도 가는 거냐? 그 녀석 어떻게 하지 않으면 정말 큰일이 될 거다. 그걸 막을 수 있는 사람은 딸인 너뿐일지도 몰라. 그럼 난 차오의 배로 호수에라도 다녀올까나… 배를 빌리는 대가로 이 열쇠를 주면 되겠군

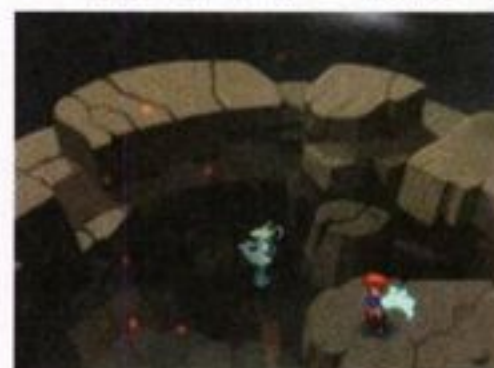
이제 시뇨레의 집으로 가보도록 하자.
라디아의 엄마 : 어라! 다이아 반지 고맙구나 라디아!
라디아의 엄마 : 히익? 어떻게 된 거야 왜 얼굴이 쭈글쭈글 해진거지?
시뇨레 : 응? 여기는 어디냐 뭐냐 내 집이냐…?? 할머님 누구세요?
라디아의 엄마 : 달링!
시뇨레 : 헉! 그 목소리! 서, 설마!! 나의 … 히익!!!
라디아의 엄마 : 달링! 달링! 눈을 떠봐요! 무, 무슨 짓을 한 거야!

다시 마데라로 돌아가 차오를 만나도록 하자.
차오 : 라디아! 고메스가 많이 걱정하더라고. 그 녀석 썩 괜찮은 놈이던데… 배를 탈 때 이걸 주더라고 이게 뭐야! 라디아 나의 수명을 훔쳤잖아!
돌려줘 나의 수명. 돌려줘 쿨럭…
라디건 : 쿠하하하 드디어 수명을 모두 모았다! 이것으로 내가 원하는 것을 얻었다

폭주해버리는 라디건

라디건 : 들어라! 마데라의 놈들!! 다음 만월이 되면 나는 정식으로 살아 돌아온다! 이제부터 나의 한을 풀도록 하겠다! 너희들 마을의 인간들 모두 죽음이다! 쿠하하하!
라디건 : 그럼 내일은 섬에서 재밌게 놀아볼까나. 사라만드라 섬에 있는 거북이 바위는 바캉스를 즐기기에 최고지!
라디아! 너도 와라 와도 좋다! 온다면 쿠하하하!
차오 : 라, 라디아 빨리 살려줘…
배를 타고 라디건이 있는 곳으로 가자.
라디건 : 왔냐 라디아… 이제 곧 난 되살아난다. 어떠냐? 기쁘지?
에? 도둑 맞았다? 뭐라! 라디아 네 녀석!! 지금 나의 소중한 생명을 훔쳤지?
ㅇㅇㅇㅇ!
드디어 본심이 나오는군 라디아!
라디아 : 괜찮아.
라디건 : 소중한 나의 친구의 수명을 가져간 당신 절대로 용서 못해!
먹어라! 공포의 천둥번개!!
어래 빗나갔나. 이런 다시 한발! 좋아 또 한발 또한발!! 쿠하하 어떠냐 나의 천둥번개가? 강하지? 응? 라디아? 라디아!!
………. 쿠하하 그 정도에 죽었나? 불쌍한 녀석… 네 녀석의 시체는 배와 함께 보내주지 지옥으로 가는 게 좋아!
하하하하

??? : 라디아여… 네 몸에 흐르는 아버지와 같은 피가 미운가? 그렇다면 화산으로 떨어져라!

이제 마데라 마을로 돌아가 여신상의 열쇠로 여신상을 입수하자. 이것이 있으면 화산의 입구로 들어갈 수 있다.
??: 라디아 준비되었나? 준비 됐다면 화구로 뛰어들어라!

화구의 불이 사라졌다.

화산이어서 역시 물속성에 약하다. 마데라 마을 무기점에서 훔친 물속성 단도를 장비하고 이동하면 큰 무리가 없을 것이다. 진행하다보면 버튼을 누르

DreamCast

는 퍼즐이 있는데 그다지 어렵지 않다. 그밖에 다른 스위치들도 진행상 반드시 거치게 되니 아이템을 놓치지 않도록 신경쓰며 진행하면 된다.

여기가 나오면 첫 번째 버튼을 안번 누르고 세 번째 버튼을 누르면 열린다.

화산 내부 끝으로 가면 귀신상이 나온다

귀신상 봉인 해제 시간이다. 레리이~즈 (사, 사쿠라!?)

이상한 목소리 : *잘 왔다. 귀신의 혼을 가진 자여… 이제 봉인 해제의 시간… 라디아여… 라디아여… 귀신의 혼을 가진 자여… 너의 나쁜 손버릇은 내가 가져가마. 이것으로 두 번 다시 쓸데없는 도둑질은 하지 않게 될 것이다…*

귀신상 : *너의 능력을 각성시키마…*

각성!

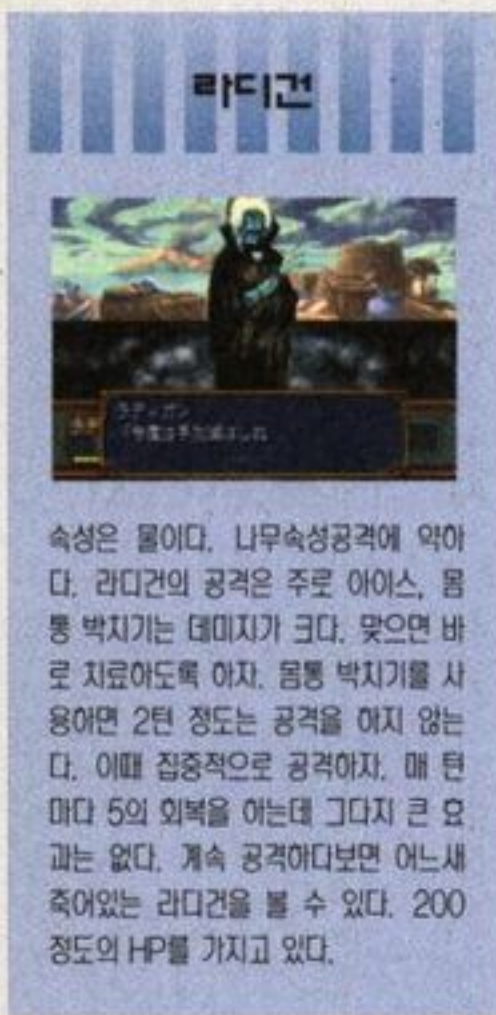
귀신상 : *12의 동료를 모아 대악마 라이진을 부활 기켜주길*

위쪽으로 나가면 세이브 포인트와 상인, 무기를 합성해주는 기술자가 있다. 수의 신전에서는 적들이 전부 나무속성에 약하다. 진행중에 갈라진 틈이 있는데 이곳은 아래로 떨어지므로 접근하지 말자. 어떤 무기를 얻기 위해서는 이 낭떨어지를 이용해야한다. 하지만 그다지 좋은 무기는 아니니 잘 생각해서 처리하도록 하자. 계속 진행하면 거북이의 바위로 가서 라디건을 만날 수 있다.

라디건 : *응? 살아있었나? 끈질기네!! 또 어떤 짓을 하려고 왔나?*

모두의 수명을 빼앗으면 라디건과 싸워야 한다.

거북이의 바위로 왔다

라디건 : *컥! 수명이, 내의 수명! 내놔!!! 라디아!!!*

라디건

속성은 물이다. 나무속성공격에 약하다. 라디건의 공격은 주로 아이스, 몸통 박치기는 데미지가 크다. 맞으면 바로 치료하도록 하자. 몸통 박치기를 사용하면 2턴 정도는 공격을 하지 않는다. 이때 집중적으로 공격하자. 매 턴마다 5의 회복을 하는데 그다지 큰 효과는 없다. 계속 공격하다보면 어느새 죽어있는 라디건을 볼 수 있다. 200 정도의 HP를 가지고 있다.

라디건 : *젠장! 그 나의 욕망이!! 케케케케…아빠는 슬퍼요… 더 오래 살고 싶었는데!!*

마을에 생명에 빛이 내리고 모두 젊음을 되찾는다.

차오 : *고마워 라디아! 모두 네 덕분이*

다시 원상태로!

아!! 근데 라디아 마을에 여신상이 없어졌어, 알고있어? 혹시 가지고 있다면 역시 도로 갖다 놓는 편이…

여신상이 있던 자리로 돌아가 다시 원상 복귀시켜 놓자. 그러면 반트로스가 등장한다.

반트로스 : *이야 수고했습니다. 라디아씨! 그럼 이쪽으로!*

차오 : *라디아 ? 말 안한 것이 있는데… 라디아? 어디 갔어? 라디아? 라디아!!!!!*

운명의 대지로 오게되는 라디아

반트로스 : *기다렸습니다. 라디아씨 동료가 될 사람도 데리고 오시지요…*

운명의 대지로 소환된다

라디아 :?

고메스 : *여어 라디아 왔군. 뭐 이렇게 일이 꼬여서야. 귀찮잖아. 뭐, 이것으로 됐지. 이것으로…*

반트로스 : *이거 실례. 다행이군요. 라디아씨. 자신의 힘을 모두를 위해 썼으니 말이죠. 제 1장은 이것으로 모두 끝입니다. 2장의 이야기는 약간 다른 이야기. 인간이 아닌 수인의 이야기입니다. 수인인 주인고 버드에게 어떤 일이 일어났습니다. 대체 무슨일이 일어났을까요. 그럼, 고메스씨에게 또 수고해달라고 해야겠습니다. 우후후… 다음회 「수인 버드의 탄식」 역시 기대!! 이것으로 또 한개의 문이 열리려 하고 있다고요. 니하하하!!!*

다시 엔딩이 흐른다

언제까지 미소녀 게임이라는 색안경을 끼고 볼 것인가

데드 오어 얼라이브 2

DEAD OR ALIVE 2

일전에 조금은 충격적인 말을 들었다. "DOA2요? 그거 하는 사람은 변태라던데요?" 분명 DOA 시리즈는 「3D 미소녀가 등장하는 격투게임의 개발」이라는 컨셉 하에 제작되었고, 전작의 게임성이 캐릭터성에 비해 떨어졌다는 것도 사실이다. 그러나 DOA2를 플레이해 보지도 않은 게이머들 사이에 이미 DOA2는 캐릭터성만을 앞세운 게임이라는 인식이 깔려 있다는 것은 조금은 당혹스럽지 않을 수 없다. 물론 전작의 이미지가 어느 정도는 남아있을 테지만, 속편을 접할 기회도 갖지 못한 채 'DOA2는 변태가 하는 게임' 이라는 식의 생각이 거의 걸러지지 않고 확산된다는 현실이 DOA2가 마이너에서 메이저로 부상하기를 바라는 필자들에게는 답답할 뿐이다.
물론 위와 같은 일은 일부 게이머에 국한된 것이겠지만, 아직까지 DOA2가 그 게임성보다 외견으로 평가받고 있다는 것이 사실이다. 이제, 한 번쯤은 껍데기를 벗기고 그 게임성을 직접 맛봐도 될 때가 아닌가 생각된다.

공략 ··· 혼자서도 타오르는 소년 X
도움 ··· 이제는 입대해 버린 오따꾸한

DC

●장르 : 대전격투 ●제작사 : 테크모
●발매일 : 9월 28일 ●발매가 : 6,800엔

시스템

모드 소개

STORY

기본으로 등장하는 12 캐릭터들의 스토리 모드. 7스테이지가 준비되어 있으며 마지막 스테이지에는 보스 텐구와 대결하게 된다. 안타깝게도 베이먼과 텐구의 스토리는 준비되어 있지 않다.

TIME ATTACK

총 8명의 CPU 캐릭터를 격파하는 타임 어택을 실시한다. 난이도와 매치 수 등은 옵션에서 설정 가능하다.

SURVIVAL

계속 등장하는 적과 싸우는 서바이벌 모드. 자신의 HP는 적을 쓰러뜨릴 때마다 일정량 회복되며, 대전 도중 등장하는 아이템으로도 회복 가능하다. 많은 적을 쓰러뜨리고 높은 점수를 얻는 것이 목적이다.

TAG BATTLE

2인 1조의 태그 팀을 구성, 2:2의 태그 배틀을 시작한다. 캐릭터 수대로 총 4인까지 참가할 수 있으며 물론 1P : 2P, 1P : CPU, 1P+2P : CPU의 대전도 가능하다. 태그 협력기와 태그 콤보의 손맛을 느낄 수 있는 유일한 모드.

TEAM BATTLE

1:1에서 5:5까지의 팀 배틀을 플레이한다. 태그 모드와는 달리 태그가 불가능하며 한 캐릭터가 쓰러지면 다음 캐릭터가 등장하는 방식으로 전개된다.

SPARRING

연습모드. 태그 배틀의 연습 모드가 추가되었으며, 상대 캐릭터의 움직임을 세밀하게 설정할 수 있어 거의 모든 상황에 대한 연습이 가능하다.

WATCH

CPU끼리의 대전을 관전하는 모드. 싱글과 태그 배틀 모두 관전 가능하며, 플레이어가 지정한 캐릭터끼리 라이프 제한이 없는 무한 대전을 시작한다.

UPS

UPS(User Profile System) 파일을 신규 작성 혹은 열람한다. UPS 파일에는 각 캐릭터별 승률과 각 모드의 기록 등 다양한 데이터가 기록된다.

INTERNET

네트워크 환경을 이용하여 DOA2 홈페이지에 접속한다.

OPTION

게임에 관한 제반 설정을 결정한다. 각 모드의 난이도와 매치 포인트, 라이프의 양, 컨트롤러의 버튼 배치 등을 결정할 수 있다.

CG GALLERY

초회 한정판에만 수록되어 있는 CG 갤러리 「디지털 비너스」를 본다. 총 30장의 CG가 준비되어 있다.

인생사 도박지사

섬의 상품화가 아니라 홀드의 상품화라고 변명하다

홀드는 DOA2에서만 볼 수 있는 독특한 시스템이다. 여타 게임의 반격기와 유사하지만, 뒤에 언급할 가위바위보식 시스템 구성을 위해 데미지가 타게임의 반격기에 비해 크게 설정되어 있으며 모든 타격기가 반격 가능하다. 또 경직을 푸는 유일한 방법이 되므로(뒤의 크리티컬 부분에서 설명한다), 일반적인 반격기와는 조금 다른 개념이다.

타격기의 판정은 크게 상중하단의 펀치와 킥 6가지로 구분되며, 이 중 상단 펀치와 킥, 하단 펀치와 킥의 홀드 커맨드가 각각 같기 때문에 일반적으로 상단 홀드와 중단P · 중단K 홀드, 그리고 하단 홀드의 네 가지로 구분한다.

드림캐스트 버전 DOA2에서는 드림캐스트 모드의 홀드와 아케이드 모드의 홀드를 모두 사용할 수 있다(옵션의 컨트롤러 세팅에서 설정 가능). 드림캐스트 모드의 홀드는 커맨드가 간편하고 중단 펀치 · 킥 홀드의 커맨드가 같아 홀드시의 선택지가 셋으로 줄어드는 대신 레버와 버튼 입력 미스로 인한 홀드 실수가 잦고, 반면 아케이드 모드는 미스 홀드가 발생하지 않는 대신 중단 펀치 · 킥의 홀드 커맨드가 달라 상대적으로 심리전에 불리하다.

공통 홀드 커맨드(1P기준)

타격기 판정	DC모드 커맨드	아케이드 모드 커맨드
상단 펀치	↖F	→↖F
상단 킥	↖F	→↖F
중단 펀치	←F	⟵F
중단 킥	←F	⟵F
하단 펀치	↙F	→↙F
하단 킥	↙F	→↙F

돈 놓고 돈 먹는 가위바위보식 시스템

DOA2에서의 공격 방법은 크게 타격기와 잡기, 그리고 홀드의 세 가지로 구분되는데, 이 세 가지가 서로 물고 물리는 관계를 이루어 소위 가위바위보식 시스템을 형성한다.

타격기의 공격 모션이 발생 중에는 잡을 수 없고, 상대의 기술을 반격하는 홀드는 잡기에 무방비이며, 홀드는 그 특성상 공격해 들어오는 타격기를 반격한다. 세 가지 중 어떤 공격 방법을 채택할 것인가는 순간순간 상대의 심리를 예상하고 판단을 내려야 하며, 결국 DOA2는 어떤 격투게임보다 심리전이 치열한 게임이 되었다.

타격기과 잡기, 홀드의 강약 관계

카운터와 하이 카운터, 아르바이트가 아니다

대전액션에서 카운터는 양쪽 모두 공격 자세에 들어갔을 때 어느 한 쪽의 공격이 먼저 히트한다는 개념으로 우리에게 친숙하다. 보통 이러한 경우 카운터 공격을 당한 쪽은 평소보다 큰 데미지를 받게 되며 때에 따라서는 경직 상태에 빠지거나 공중에 떠서 후속 공격을 당하게 되는 경우도 있다.

DOA2에서는 이러한 카운터의 개념을 발전시켜 가위바위보식 시스템의 강화에 이용하였다. 일반적으로 카운터는 타격기끼리 부딪혔을 때만 발생하지만, DOA2에서는 타격기와 잡기, 그리고 홀드 모두 카운터를 낼 수 있으며, 가장 적절한 판단에 의한 공격이 성공하면 하이 카운터가 발생한다.

표의 카운터 및 하이 카운터 발생 조건에서도 알 수 있듯, 가위바위보식 심리전에 승리했을 경우 하이 카운터가 발생, 본래의 150%에 달하는 데미지를 입힐 수 있다. 또한, 카운터가 발생한 공격 이후의 크리티컬 상태 및 공중에 뜬 상태에서 추가타를 넣을 경우도 데미지가 증가하기 때문에, 전체적인 연속기의 위력이 크게 상승한다.

	타격기	잡기	홀드
카운터 발생 조건	상대의 타격기 발동 모션을 가격했을 때, 중단 공격을 앉아 있는 상대에게 히트시켰을 때, 상대의 배후를 가격했을 때	상대의 잡기 모션을 잡았을 때	홀드 모션 지속시간의 절반 내에 홀드를 성공시켰을 때
하이 카운터 발생 조건	상대의 잡기 모션을 가격했을 때	상대의 홀드 모션을 잡았을 때	타격기의 임팩트 순간 직전에 홀드를 입력했을 때

카운터 · 하이 카운터 발생시의 데미지 보정

	카운터 발생 공격	크리티컬 추가타	공중 추가타
노멀	100%	50%	50%
카운터	125%	50%	62%
하이 카운터	150%	60%	75%

안 그래도 큰 홀드 데미지에 하이카운터다

critical [krític(ə)l] adj. ④위급한; 결정적인; 위독한

특정한 경직을 유발하는 기술을 당했을 경우 맞은 쪽은 크리티컬 상태라는 경직에 빠지게 된다. 경직 상태 중에는 가드나 반격이 불가능하다는 점은 다른 게임의 경직과 유사하지만, 크리티컬 상태는 일반적인 경직과 몇 가지의 차이점을 보인다.

우선, 크리티컬 상태의 적은 잡을 수 있다. 버쳐파이터 등에서는 상대의 경직을 노려 잡기를 사용하는 것이 가능했지만, 크리티컬 상태는 타격기의 공격 모션과 마찬가지로 잡기를 무시해 버린다.

또, 크리티컬 상태에서는 대부분의 타격기가 카운터 히트한 것처럼 처리된다. 이것은 카운터 히트시의 데미지 보정을 받는다는 뜻이 아니라, 타격기를 맞은 상대방의 움직임이 카운터로 히트한 것처럼 된다는 것이다. 예를 들어, 노멀 히트시에는 다운시킬 뿐이지만 카운터시 상대를 띄우는 잭의 카우 로이의 경우, 이미 크리티컬 상태에 빠진 상태를 카우 로이로 공격하면 그냥 다운되는 것이 아니라 마치 카운터 히트한 것처럼 하늘 높이 뜨게 된다.

마지막으로, 3D게임에서 경직 상태에 빠졌을 경우 레버 및 버튼의 연타로 경직을 푸는 것이 보편적이지만, DOA2에서는 오직 홀드로만 크리티컬 경직을 풀 수 있다. 크리티컬 발생 중에는 언제든 홀드 입력이 가능하며, 입력된 즉시 경직은 풀리고 홀드 모션으로 들어간다. 이를 이용하면 상대를 크리티컬 상태에 빠뜨린 후 상대가 홀드로 경직을 풀 것을 예상하고 추가타가 아닌 잡기를 넣을 수도 있다. 이렇게 잡기에 성공했을 경우 홀드 모션을 잡은 것으로 인정되므로 하이 카운터가 발생하게 된다.

엉덩방아를 찧었다가도

크리티컬의 여러 가지 상태

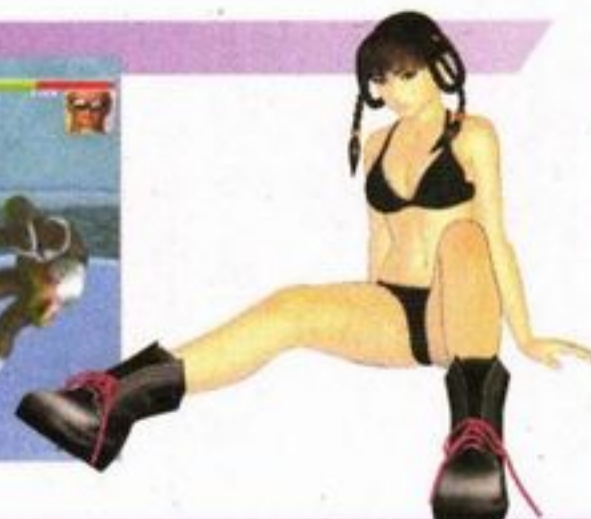
벌떡

가깝다면 클로즈 히트

일부의 단발기는 근거리에서 히트할 경우 Close Hit가 발생하면서 보다 높은 데미지를 입힐 수 있다. 이런 기술들은 자체의 데미지도 높은 경우가 대부분이므로, 클로즈 히트까지 발생하면 한 방으로도 큰 피해를 입힐 수 있다. 표의 데미지 보정치는 카운터 및 하이카운터 보정치를 합한 것이다. 아인의 풍진(↓↘→P)과 연풍진(PPP) 등에서 볼 수 있듯, 본래 클로즈 히트 판정이 있는 기술이 연계기 속으로 들어가면 클로즈 히트 판정은 사라진다.

	데미지 보정
노멀	150%
카운터	160%
하이 카운터	160%

안 그래도 아픈데 클로즈 히트

DreamCast

미개척지 하단 경직

크리티컬 상태와는 별도로, 잭의 헬니들 등 몇몇 특정 기술을 히트시켰을 때 상대의 몸 전체가 크게 숙여지면서 경직에 빠지는 경우가 있다. 이때는 크리티컬 상태와 달리 홀드로 경직을 해제할 수 없으며, 태그도 불가능하다. 이렇게 경직에 빠진 캐릭터는 앉아 있는 것으로 취급되는데, 이때 상대의 경직이 풀리기 전에 추가타를 넣으면 상대는 가드도 홀드도 할 수 없다. 또, 앉아있는 상태에서 일어날 때는 수 프레임의 딜레이가 있기 때문에, 이를 노려 상대의 경직이 풀리는 순간 하단 잡기를 넣을 수도 있다. 물론 이 경우 상대가 경직이 풀리자마자 타격기로 반격해 오거나 상·중단 홀드를 입력해서 일어서기 경직을 없애 버리면 잡기는 성립하지 않는다. 오로지 가드만 생각하는 소심한 상대에게 쓰기 좋은 전법. 하단 경직을 줄 수 있는 기술은 얼마 되지 않고, 또 각 기술마다 공격 자체의 딜레이가 달라서 하단 경직을 준 후 어떤 추가 공격을 할 수 있는가에 대해서는 아직 연구의 여지가 많이 남아 있다.

무릎꿇다!

20세기 데인저 존, 21세기 데인저 존

3D 격투게임에서는 링이라는 개념을 도입하여 캐릭터가 제한된 링을 벗어나면 패배하는 것으로 처리하는 경우가 많다(버추어파이터나 소울캘리버 등이 그러하다). 전작 DOA에도 링 아웃 개념이 있었으나 DOA2로 넘어오면서 없어졌고, 이를 대신하여 전작의 데인저 존이 새롭게 다시 나타났다(전작의 데인저 존은 폭발성을 띤 바닥으로 구성되어 이 위에서 다운될 경우 폭발 데미지를 입고, 또 낙법을 치지 않으면 폭발의 힘으로 다시 공중으로 떠오르게 되는 시스템이었다). DOA2의 데인저 존은 전작처럼 규격화된 것이 아니라, 대전이 치러지는 스테이지 곳곳에 있는 벽이나 벼랑, 기둥 등이 이에 해당한다.

벽

가장 흔히 볼 수 있는 타입으로, 아무런 장치가 되어 있지 않은 일반적인 벽이다. 스테이지에 서 있는 기둥 등도 이에 해당한다. 벽 근처에서 날리기 효과가 있는 기술을 히트시키면 상대는 벽에 처박히면서 추가 데미지를 입게 되고, 이 상태에서는 다운 공격과 기상 공격이 모두 불가능하다.

편히 쉬어

폭발물이 있는 벽

벽에 폭발 장치나 감전 장치 등이 되어 있는 벽으로, 대부분 일반적인 벽과 마찬가지의 효과가 나타나며 추가로 입게 되는 데미지는 더 크다. 보통의 벽과 다른 점은 벽잡기를 당하게 될 때 본래 데미지에 폭발 혹은 감전의 데미지가 추가된다는 것이다.

짜릿해 보인다

낮은 벽

보통의 벽 근처에서 날리기 효과가 있는 기술에 당하면 다운과는 다르게 벽에 기댄 상태가 되는데, 그 높이가 낮은 벽에 날리기 공격을 당하면 벽에 충돌하면서 허리가 젖혀진 후 보통의 다운과 같은 상태가 된다. 물론 벽의 추가 데미지는 받으며, 공격자는 다운 공격을, 방어자는 기상 공격을 할 수 있다.

노친네 허리를 부숴 놓다니

벼랑

벽의 형태로 존재하는 것이 아니라 단순히 바닥이 없는, 말 그대로 벼랑 형태의 데인저 존이다. 이 앞에서 다운 당하게 될 경우(날리기 기술이 아니라도 관계없다) 벼랑 아래로 추락하게 되는데, 이때의 추락 데미지는 벽에 충돌할 때의 데미지보다 훨씬 크다.

오… 오메?

깨지는 벽

대부분 문이나 유리창, 난간 등의 형태로 존재한다. 깨지는 벽은 일반적인 벽과 벼랑의 복합 형태로, 평소에는 벽처럼 가로막고 있어 단순한 다운에도 추락할 염려는 없지만, 날리기 공격을 맞고 깨지는 벽에 충돌할 경우에는 파괴된 벽 밖으로 떨어지면서 추락 데미지를 입게 된다. 상대를 제대로 날렸을 때 가장 통쾌한 데인저 존.

열쇠가 없다고 사람을 던져 문을 여는 것은 곤란하다

카스미, Dead or Alive?

잡는 마음 푸는 마음

DOA2의 잡기는 크게 전 캐릭터 공히 F+P 커맨드를 가지는 기본 잡기, 배후 잡기와 하단 잡기를 포함한 커맨드 잡기, 그리고 파생 잡기의 연결로 구성된 연속 잡기로 나눌 수 있다. 이 중, 안타깝게도 커맨드 잡기는 회피가 불가능하다. 타격 모션을 잡을 수 없어 다른 게임들에 비해 잡을 기회가 적다는 것을 생각해 보면 어느 정도 납득이 되는 부분.

기본 잡기의 회피는 매우 간단해서, 상대의 기본 잡기가 성공하는 순간 이쪽도 F+P를 눌러 주면 된다. 이 때 잡기 회피의 입력 시간이 제법 길어서 잡히는 것을 눈으로 확인하고 입력해도 풀릴 정도. 어차피 커맨드 잡기는 회피가 불가능하니, 잡혔다 싶으면 F+P라도 눌러 주자. 밑져야 본전 아닌가.

연속 잡기의 회피는 파생 잡기의 커맨드 입력 타이밍 싸움이다. 회피하는 방법은 파생 잡기 커맨드 입력 타이밍이 되었을 때(화면에 Combo Throw라고 표시된다) F+P+K의 회피 커맨드를 넣는 것인데, 주의해야 할 것은 바로 이때 상대도 추가 잡기의 커맨드를 입력한다는 것이다. 그리고 추가 잡기의 커맨드와 잡기 회피의 커맨드 중 먼저 입력된 쪽이 성공하게 된다(동시에 입력되었을 때는 양쪽의 커맨드가 무시되며, 양쪽 모두 다시 커맨드를 입력해야 한다). 연속 잡기를 사용하는 쪽은 커맨드 입력 타이밍을 숙지하고 있을 테니, Combo Throw 시그널이 뜨는 것을 눈으로 확인하고 입력하다가는 타이밍 싸움에 지게 된다(커맨드 입력 타이밍 이전에도 잡는 쪽의 레버 커맨드는 선입력 되므로, 버튼을 빨리 누르는 쪽이 승자가 되는 것이다). 따라서 자신이 쓰지 않는 캐릭터라고 해도 최소한 연속잡기의 타이밍 정도는 공부해 두는 것이 좋다.

프리 스텝의 이용

DOA2의 이동과 공격 자체는 횡적이지만, 프리 스텝을 이용하면 종적인 움직임도 가능하다. 프리 스텝의 이용 방법은, 화면 안쪽으로 움직일 때는 ↑(길게)F, 화면 바깥쪽으로 움직일 때는 ↓↓(길게)F를 입력한 후, F 버튼을 누른 채로 움직이고 싶은 방향으로 레버를 넣으면 된다. 잠깐이라도 레버가 중립으로 돌아가거나 F 버튼이 떨어진 시점에서 프리 스텝이 종료된다. 프리 스텝이 종적인 움직임을 보인다고는 하지만, 워낙 회피 성능이 떨어지기 때문에(정확히 말해서 DOA2의 모든 기술은 호밍 성능이 대단히 높다), 상대의 공격을 피하는 용도로는 사용할 수 없다. 데인저 존의 위치를 고려하여 지형적으로 유리한 곳을 차지하기 위해 싸우는 정도가 고작.

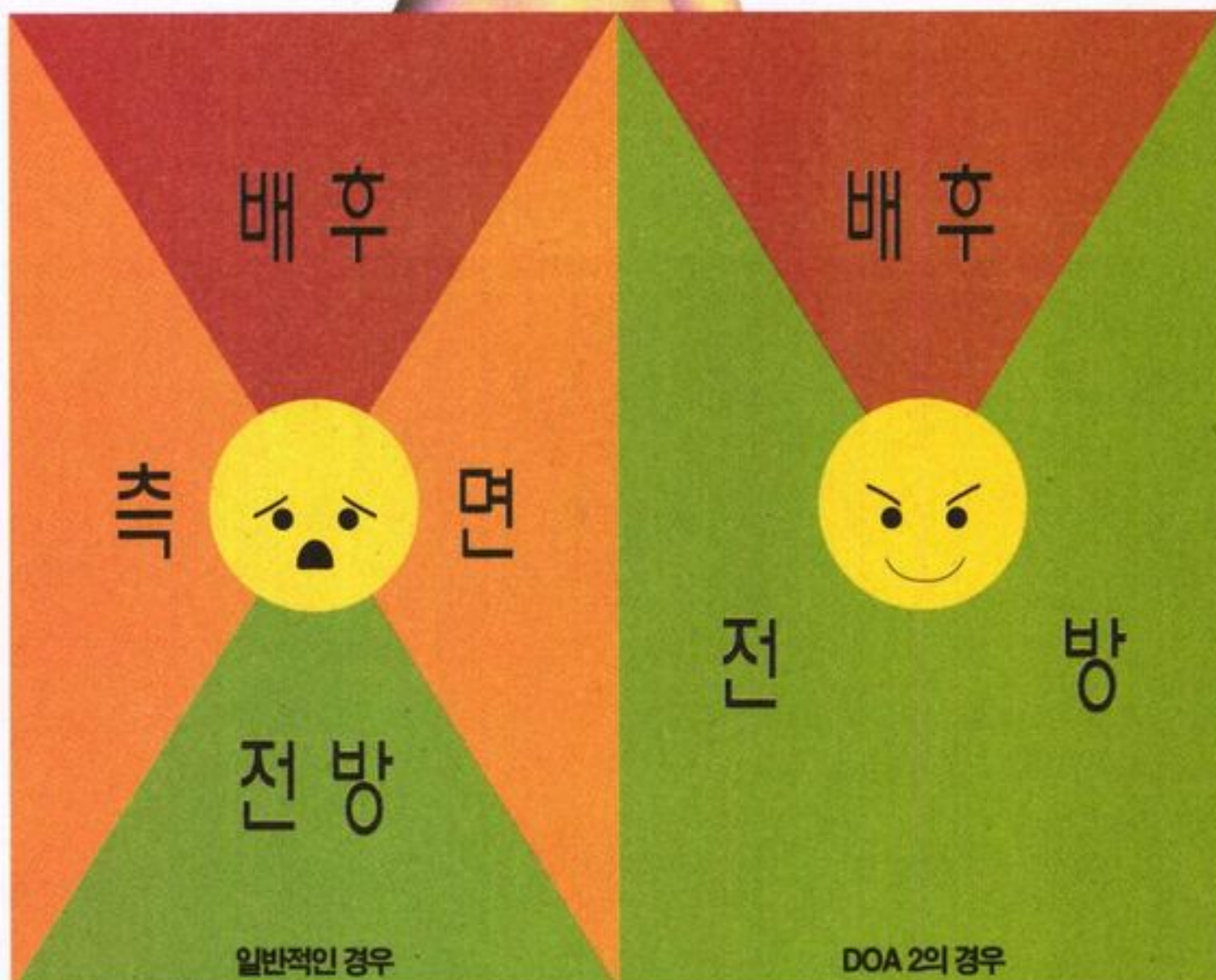
등을 내놔라

오로지 앞과 뒤가 있을 뿐

3D 대전격투 게임에서는 상대가 향하고 있는 방향을 기준으로 정면, 측면, 배후 등의 방위를 갖는 것이 대부분이지만 DOA2에는 오로지 정면과 배후의 개념만이 존재한다. 따라서 프리 스텝을 이용해 상대의 측면으로 돌아가 유리한 입장을 갖겠다는 생각은 무용이다. 얼핏 상대의 옆을 잡은 것처럼 보일지라도, DOA2는 모든 기술이 기본적으로 상대를 향해 나가도록 되어 있기 때문에 실제로는 전혀 메리트가 없는 것이다. 물론 연속적인 프리 스텝으로 상대의 배후를 잡는다면 가장 훌륭하겠지만, 그 사이에 상대가 조금이라도 움직이면 결국 원점으로 돌아가고 만다.

상대의 배후를 잡는다면 크게 유리한 위치에 있다고 할 수 있다. 대부분의 배후 공격은 기본 자세에서 나가는 타격기보다 발동이 느려 이쪽의 공격을 쉽게 맞출 수 있으며, 타격기는 모두 크리티컬 히트로 처리되어 최소 125%의 데미지를 입힐 수 있다. 잡기는 모두 배후잡기 버전이 발동되는데, 대부분의 배후 잡기가 기본 잡기보다는 강하지만 강력한 커맨드 잡기보다는 약하기 때문에, 필살의 일격 잡기를 사용할 수 없다는 것은 아쉬움이 남는다. 차라리 상대가 돌아서며 가드할 것을 노려 위력 높은 커맨드 잡기를 사용하기를 권한다.

차이를 이해할 수 있겠는가?

DreamCast

둘이 하나가 되어 - 2인9각 화성인들

태그 배틀의 기본

태그 배틀은 두 명의 캐릭터로 하나의 태그 팀을 구성, 팀대 팀 즉 2:2의 대전을 펼치는 것이다. DOA2의 태그 시스템은 3D 게임에서는 최초로 태그 시스템을 구현한 철권 TT의 그것보다 발전된 형태로, 싱글 모드보다 훨씬 박진감 넘치는 대전을 즐길 수 있다.

기본적으로, 태그의 커맨드는 F+P+K이다. 태그 커맨드를 입력하면 앞서 나와 있던 캐릭터가 들어가고 나서 파트너로 체인지된다. 이 때 들어가는 캐릭터와 체인지되어 나온 캐릭터 모두 큰 빈틈을 보이므로, 가급적 상대의 공격권 밖에서 태그하는 것이 바람직하다.

이런 노멀 태그 외에도 콤보 태그가 가능한데, 상대가 다운 상태일 때(공중에 떠 있는 상태 포함)나 크리티컬 상태일 때 태그를 입력하면 태그 모션 없이 순식간에 파트너로 체인지된다. 물론 일반적인 경직상태에서는 불가능하다(앞서 언급한 하단 경직 상태에서 태그가 불가능한 것도 같은 이유이다).

그리고 이를 이용하여 두 캐릭터를 번갈아가며 큰 데미지를 뽑아낼 수 있는 것이 바로 태그 콤보이다. 태그 콤보를 사용할 때 주의할 점은, 콤보 태그시 파트너가 나오는 것에는 딜레이가 없지만 먼저 공격하던 캐릭터는 공격의 딜레이가 끝난 후에야 뒤로 들어간다는 것이다.

예를 들어 카스미와 아야네의 태그 팀을 구성했다고 할 때, 카스미가 월륜각(↘K)으로 상대를 띄우고 곧바로 태그하면 레이팡이 연환금계독립(PP→PK)을 안정적으로 넣을 수 있지만, 연환금계독립의 공격 지속 시간이 (월륜각의 공격 딜레이)+(태그하여 들어가는 시간)보다 짧아 아직 카스미가 태그 동작을 끝내지 못했을 것이고, 결과적으로 레이팡에서 카스미로의 두 번째 태그는 불가능해지는 것이다. 태그가 잘 되지 않는다고 애꿎은 컨트롤러를 탓할 것이 아니라 태그할 수 있는 타이밍 인지를 확인하자.

전쟁과 태그, 평화와 회복

대전에서 받은 데미지는 파트너와 체인지한 후 스테이지 뒤로 들어가면 조금씩 회복된다. 회복에는 상한선이 없으므로, 피해를 많이 입은 캐릭터는 뒤로 빼서 한동안 쉬게 두고, 아직 체력이 많이 남은 캐릭터가 회복할 시간을 벌어 주는 것이 좋다.

같은 이유로, 태그는 가급적 자주 하는 것이 유리하다. 2:2 대전인 만큼 한 캐릭터가 KO 당하면 전황이 크게 불리해지기 때문에, 같은 피해를 입더라도 한 캐릭터가 몰아서 얻어맞는 것보다는 두 캐릭터에게 데미지를 고루 나누는 것이 장기적으로 볼 때 높은 승률을 얻을 수 있다. 물론, 큰 빈틈을 드러내는 노멀 태그는 하지 않느니만 못하니 콤보 태그와 태그 협력기를 이용하도록 한다.

콤보 태그 띄우고

화려한 태그 콤보

사랑과 우정의 태그 협력기를 활용하라

보통 →F+P+K로 발동하는 태그 협력기는 쉽게 말해서 태그 잡기이다. 대시해서 사용하기 편하고, 또 데미지도 높은 편이라 잡기를 대신하여 편한 마음으로 사용할 수 있다. 물론, 태그 협력기가 끝나면 원래의 캐릭터는 들어가고 파트너가 나온 상태가 된다. 대부분 한 번의 데미지를 주고 끝나는 경우가 많지만, 겐푸나 하야부사, 레이팡 등과 같이 추가 데미지를 주거나 벽 데미지를 노릴 수 있는 캐릭터가 많으니 각 캐릭터의 태그 협력기를 잘 파악해 두는 것이 좋다.

또 상성이 맞는 캐릭터끼리는 고유의 태그 협력기를 가지고 있는데, 기본 태그 협력기보다 데미지도 높고 보기에도 멋지므로 같은 값이면 고유 태그 협력기가 있는 팀을 짜기를 권한다. 고유 태그 협력기도 대부분 커맨드가 →→F+P+K라(일부는 ↓↘→F+P+K) 기본 태그 협력기를 대신하게 되는데, 상황에 따라 기본 태그 협력기가 필요할 때는 ←F+P+K로 입력하면 캐릭터의 기본 태그 협력기를 사용할 수 있다.

잡고

밀친 후에는

이거다

태그 콤보시의 데미지 보정

태그 콤보를 사용할 때는 크리티컬시의 데미지 보정과 마찬가지로 태그할 때마다 입힐 수 있는 데미지가 점점 줄어들도록 하향 보정을 받는다. 따라서 보정에 의한 데미지 유실을 막기 위해 먼저 때리는 캐릭터가 가급적 많은 데미지를 뽑아야 한다는 것은 자명하다.

여기서 기억할 것은, 띄우기 후 곧바로 태그한 것은 태그 회수에 포함되지 않는다는 것이다. 태그에 의한 데미지 보정이 시작되는 것은 첫 공중 추가타가 들어간 이후라는 뜻.

결국, 띄우기 후에 곧바로 추가타를 넣는 것보다 띄운 후 바로 태그하여 띄운 높이를 보존하는 것이 보다 큰 데미지를 뽑아내는 데 유리하다는 결론이다.

띄우기	첫 추가타	1회 태그	2회 태그	3회 태그	4회 태그
노멀	100%	50%	35%	24%	16%
카운터	125%	62%	43%	30%	21%
하이 카운터	150%	75%	52%	36%	25%

게임 외적인 것에도

CG 갤러리 모드 - Digital Venus 출현 방법

이례적으로 초회 한정판에만 수록되어, 정보가 늦거나 발매일에 즈음하여 마침 용돈이 바닥난 플레이어들의 가슴에 비수를 찌른 CG 갤러리 Digital Venus. 카스미와 아야네를 비롯한 여성 캐릭터 5인의 CG 30장이 들어 있으며, 미공개 일러스트도 포함되어 있어 초회 한정판의 가치를 높여 주고 있다(여담이지만 필자는 Digital Venus가 CG 화보집인 줄 알고 기뻐 날뛴 적이 있다). 이 CG 갤러리 모드 일종의 히든 모드로, 처음 플레이할 때는 등장하지 않는다. 각 모드에는 정해진 점수가 할당되어 있는데, 각각의 모드를 플레이하면서 점수 총합 200점이 되면 등장, 아름다운 CG들로 눈을 만족시켜 준다. 등장 조건이 그다지 어렵지 않으므로, 대단히 마음이 급한 것이 아니라면 천천히 플레이하면서 꺼내는 것이 어떤 의미에서는 작은 보람을 줄 것이다.

플레이 모드	할당 포인트
스토리 모드	10
타임 어택 모드	20
서바이벌 모드	20
태그 배틀 모드	30
팀 배틀 모드	40
VS 배틀	20

숨겨진 복장을 찾아라

DC 버전의 DOA2에는 PS2 버전을 바탕으로 몇 가지의 코스츔이 더 추가되어, 그 수는 아케이드 버전보다 2배 이상이 된다. 그러나 역시 처음 플레이할 때 선택할 수 있는 코스츔은 아케이드 모드에 다름이 없으니, 나머지는 이른바 '숨겨진 복장'이라는 것이다. 숨겨진 복장의 출현 조건은 제법 다양해서, UPS를 사용했을 때의 조건과 사용하지 않았을 때의 조건이 각 2개씩, 도합 4개의 조건이 존재한다. 숨겨진 복장을 꺼내는 데만 해도 터무니없는 플레이 회수가 필요할 터. 작은 꽁수를 하나 던지자면, 스토리 모드의 플레이 회수에는 컨티뉴도 포함되므로, 난이도를 VERY HARD로 설정한 후 스토리 모드에 들어가 스틱과 버튼에는 전혀 손대지 않고, 엄지발가락으로 스타트 버튼만 연타하면서 라면이라도 끓여 먹고 난 후 기운차게 텐구까지 클리어하면 단기간에 많은 복장을 모을 수 있다. 물론 이런 방식으로는 '드디어, 드디어 내가 해냈다!' 라는 식의 성취감은 느낄 수 없다. 아래에 일부 복장의 등장 조건을 정리해 두었으니 참고하도록.

기본 복장에 질렸다면 추가복장을 골라보자

	복장 번호	등장조건 1	등장조건 2	UPS 사용 조건 1	UPS 사용 조건 2
카스미	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
	4	체력 게이지 NOMAL 이상으로 스토리 모드 클리어	스토리 모드 3회 클리어	UPS 승수 3	UPS 플레이 5회
	5	스토리 모드 체력 NOMAL 이상으로 노 컨티뉴 클리어	스토리 모드 5회 클리어	UPS 승수 5	UPS 플레이 10회
하야부사	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
	4	스토리 모드 체력 NOMAL 이상으로 노 컨티뉴 클리어	스토리 모드 5회 클리어	UPS 승수 5	UPS 플레이 10회
겐푸	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
	4	스토리 모드 체력 NOMAL 이상으로 노 컨티뉴 클리어	스토리 모드 5회 클리어	UPS 승수 5	UPS 플레이 10회
엘레나	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
	4	스토리 모드 체력 NOMAL 이상으로 노 컨티뉴 클리어	스토리 모드 5회 클리어	UPS 승수 5	UPS 플레이 10회
티나	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
	4	스토리 모드 체력 NOMAL 이상으로 노 컨티뉴 클리어	스토리 모드 5회 클리어	UPS 승수 5	UPS 플레이 10회
바스	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
잭	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
	4	스토리 모드 체력 NOMAL 이상으로 노 컨티뉴 클리어	스토리 모드 5회 클리어	UPS 승수 5	UPS 플레이 10회
레온	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
잔리	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
	4	스토리 모드 체력 NOMAL 이상으로 노 컨티뉴 클리어	스토리 모드 5회 클리어	UPS 승수 5	UPS 플레이 10회
레이팡	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
	4	스토리 모드 체력 NOMAL 이상으로 노 컨티뉴 클리어	스토리 모드 5회 클리어	UPS 승수 5	UPS 플레이 10회
아야네	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
	4	스토리 모드 체력 NOMAL 이상으로 노 컨티뉴 클리어	스토리 모드 5회 클리어	UPS 승수 5	UPS 플레이 10회
아인	3	스토리 모드 클리어		UPS 승수 1	UPS 플레이 3회
	4	스토리 모드 체력 NOMAL 이상으로 노 컨티뉴 클리어	스토리 모드 5회 클리어	UPS 승수 5	UPS 플레이 10회

부활한 베이먼, 개심한 텐구

숨겨진 요소의 마지막으로, 대부분의 기술을 레온에게 빼앗긴 전작의 분위기 암살자 베이먼과 라스트 보스 텐구가 히든 캐릭터로 등장한다. 텐구는 CPU가 사용하던 기술을 그대로 사용할 수 있으며, 베이먼의 경우 타격기와 잡기의 대부분을 레온과 공유하지만 일부 강력한 기술들이 새로 추가되어 레온보다 훨씬 강력한 모습으로 부활했다.

아직 구체적인 등장 조건은 밝혀지지 않았지만, 숨겨진 복장의 선택과 마찬가지로 스토리 모드의 클리어 회수 및 UPS 사용시의 승수 등에 관계된 것으로 확인되었다. 요컨대, 신 캐릭터(인척하는 구 캐릭터)들을 사용하고 싶다면 많이 플레이하라는 이야기.

물음표가

텐구로 변신

DreamCast

카스미

전작의 주인공이자 본작의 주인공. 속편이 나오면 또 주인공이리라 예상된다. 아야네와 더불어 스피드면에서 수위를 빼앗기지 않는 캐릭터로, 안타깝게도 한 방의 공격력은 그다지 기대할 수 없다. 정신없는 중하단 이지선다를 중심으로 쉴 새 없이 몰아치는 타입이다. 그것 하나만으로도 이미 지나칠 정도로 강력!

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 벽으로 날리기 / 하 : 하단 경직 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
무환도	↘↘P	중P	22	뒤, 크, (카)띄
치	→F+K	중K	30	날
무선	↘↘K	중K	26	크, (카)띄
신월차기	→K	상	27	뒤
백랑	→KK	(상) 중K	(27) 35	날
천습각	↗K	중K	30	날
비룡각	↑K	상	25	크, (카)띄
월륜각	↘K	중K	45	날
부천인	↑P	상	12	천인 연계기로 연결
피천인	→P	상	11	천인 연계기로 연결
이연 찌르기	PP	(상) 상	(10) 10	
천신섬천각	PPK	(상 상) 상	(10 10) 27	크
천신연천각	PPKK	(상 상 상) 상	(10 10 27) 22	날
천신연광각	PPKKK	(상 상 상 상) 중K	(10 10 27 22) 25	날
천신연인각	PPK↘K	(상 상 상) 중K	(10 10 27) 24	크, 날
천신연지각	PPK↓K	(상 상 상) 하	(10 10 27) 22	크
연계인	PPP	(상 상) 중P	(10 10) 12	
연계앙섬돌	PPPP	(상 상 중P) 중P	(10 10 12) 15	크
연월세	PP↘K	(상 상) 중K	(10 10) 35	날
연광탄	PP→P	(상 상) 중P	(10 10) 18	
연광인습각	PP→PK	(상 상 중P) 중K	(10 10 18) 32	크
연광리습참	PP→PKK	(상 상 중P 중K) 중K	(10 10 18 32) 32	날
연광하습참	PP→PK↓K	(상 상 중P 중K) 하	(10 10 18 32) 28	크
연광천습각	PP→P→K	(상 상 중P) 중K	(10 10 18) 30	날
연광환락각	PP→P↓K	(상 상 중P) 하	(10 10 18) 24	크
천인 · 섬천각	PK	(상) 상	(10) 27	크
천인 · 연천각	PKK	(상 상) 상	(10 27) 22	(카)날
천인 · 연광각	PKKK	(상 상 상) 중K	(10 27 22) 25	날
천인 · 연인각	PK↘K	(상 상) 중K	(10 27) 24	크, 날
천인 · 연지각	PK↓K	(상 상) 하	(10 27) 22	크
섬광탄	→P	중P	18	
섬광인습각	→PK	(중P) 중K	(18) 32	크
섬광리습참	→PKK	(중P 중K) 중K	(18 32) 32	날
섬광하습참	→PK↓K	(중P 중K) 하	(18 32) 28	크
섬광천습각	→P→K	(중P) 중K	(18) 30	날
섬광환락각	→P↓K	(중P) 하	(18) 24	크
계앙섬돌	↘PP	(중P) 중P	(12) 15	크
계앙환락각	↘P↓K	(중P) 하	(12) 24	크
연천각	KK	(상) 상	(27) 22	날
연광각	KKK	(상 상) 중K	(27 22) 25	날
연인각	K↘K	(상) 중K	(27) 24	크, 날
연지각	K↓K	(상) 하	(27) 22	크
무영도	→→P	중P	20	
무영지습각	→→P↓K	(중P) 하	(20) 25	크
염악축	→K	중K	22	크, (카)띄
염월축	→KK	(중K) 상	(22) 32	날
월로축	→K↓K	(중K) 하	(22) 26	크
낭아	→→K	하	30	크
선	P+K	중P	16	크, (카)날
질풍	F+K	상	32	날
질천각	F+KK	(상) 상	(32) 32	날
질로각	F+K↓K	(상) 하	(32) 28	크
풍외섬	↓F+K	하	25	크
선 · 노을차기	↘F+K	중K	24	크, (카)띄
천무습	(천무 중)K	상	40	뒤

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
천인	P	상	10	
계인	↘P	중P	20	
지인	↓P	하	5	
섬천각	K	상	27	크, (카)날
섬인각	↘K	중K	24	크, (카)날
섬지각	↓K	하	10	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
이천인	P	상	10	천인 연계기로 연결
천신상	↓P	중P	38	날, (카)띄
이지인	↓(길게)P	하	14	
이천각	K	상	30	날
이연천	KK	(상) 중K	(30) 25	날
이인각	↓K	중K	25	(카)날
환락각	↓(길게)K	하	24	크
월영각	↑K	중K	35	날

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
전천 호공참	(전방J 중)P	중P	15	크
전천 선공각	(전방J 중)K	중K	30	날
전천 선지도	(전방J 착지)P	중P	22	뒤, 크, (카)띄
전천 선지각	(전방J 착지)K	하	25	크
호공참	(수직J 중)P	중P	15	크
선공각	(수직J 중)K	중K	30	날
선지도	(수직J 착지)P	중P	22	뒤, 크, (카)띄
선지각	(수직J 착지)K	하	25	크
후천 선지도	(후방J 착지)P	중P	22	뒤, 크, (카)띄
후천 선지각	(후방J 착지)K	하	25	크

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기연각	K→K	(중K) 중K	(20) 20	날
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크
호월각	(엎드린 상태에서 적이 발쪽)F+K	중K	38	날

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
노을 뒤집기	F+P	상단	40	기본잡기
화염원무	→F+P	상단	42	
용제	(상대가 벽)→F+P	상단	20 35	
천룡각	←F+P or (J중)F+P	상단	5 5 5 10 20	
연달청	(자신이 벽)→F+P	상단	55	벽 데미지 추가
비연	↗F+P or (천무 중)F+P	상단	57	
이비연	(비연 중)→F+P	파생	62	회피불가
양염	→→F+P	상단	0	
넘어가기	(양염 중)→F+P	파생	0	뒤잡기
가시나무 꿇구기	(양염 중)↓F+P	파생	60	
가시나무 부수기	(상대가 벽, 양염 중)↓F+P	파생	70	벽 데미지 추가
농	↘↘F+P	상단	68	
낭악축	↓↙←F+P	상단	60	
백홍	(상대 배후)F+P	상단	50	
이비연	(상대 배후)↓F+P or (상대 배후, 천무 중)F+P	상단	57	
비습원무	(상대 배후)→F+P or (상대 배후, 점프 중)F+P	상단	55	
홍비말	↓F+P or (J 중)↓F+P or (상대 배후)↓F+P	하단	10 10 10 10 15	
비연습	↙F+P	하단	60	

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
하경화	→↘F	상단P 반격	58	
시실수	→↘F	상단K 반격	58	
무환백우취	→F	중단P 반격	58	
시우무	←F	중단K 반격	30 15	띄
홍엽 떨구기	→↙F	하단P 반격	58	
상검 자르기	→↙F	하단K 반격	58	
무의	→F	점프P 반격	58	
벚꽃 혹하기	←↗F	상중단 흘리기	○	배후 잡기
벚꽃 흘리기	←↘F	하단 흘리기	○	배후 잡기

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
용조각	↑P+K		20	
기와 깨기	↓P		10	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필 : 벚꽃 얽기	→←F+P+K or ←→F+P+K			
뒷그림자	↖P			
전무	↗P			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
홍	기본	(파트너기)→←F+P+K	64	
홍어중	하야부사	→←F+P+K	30 40	
신선	아야네	→←F+P+K	70	
천갈	엘레나	→←F+P+K	20 20 30	
조병락	아인	→←F+P+K	30 40	

기술 설명

섬광탄(→P)

지극히 간단한 기술, 그러나 카스미의 모든 것을 담고 있다고 해도 과언이 아닌 기술. 그것이 바로 섬광탄이다. 물론, 섬광탄 단독으로는 단순한 중단 펀치 기술일 뿐이고 위력도 기본 펀치와 크게 다르지 않다. 중요한 것은 섬광인습각(→PK)과 섬광환락각(→P↓K)으로의 분기. 워낙 빠른 기술이라 중단과 하단을 눈으로 구분하기가 대단히 어려우므로, 반응 속도에 웬만큼 자신이 있지 않으면 처음부터 어느 한쪽을 정해 가드 혹은 홀드해야 할 정도. 겨우 섬광인습각을 가드해냈다고 해도, 다시 섬광리습참과 섬광허습참으로 다시 중하단 2지선다가 걸려 버리니… 뜨아아?

나의 꿈, 이 팔꿈치에 걸겠어

무선(↘↘K)

카스미의 아름다움을 한 순간에 볼 수 있는 무선. 몸을 크게 틀어 두 발로 올려 차는 기술로, 노멀 히트시 크리티컬 상태가 되며 카운터로 히트하면 대단히 높이 띄울 수 있다. 얼핏 보기에는 상단처럼 보이지만 의외로 중단킥. 몸을 크게 숙이는 모션이 있어 상단 회피 성능이 뛰어나다. 모션에 비해 비교적 발동도 빠르고 앉아대시로 접근해 들어가 사용하기도 쉬워 활용성이 매우 높다. 카운터 히트 후에는 한 걸음 대시해서 연광허습참을 넣어주면 가내평안.

숨이 막히도록 아름답다

비룡각(↑K)

상단킥의 띄우기 기술. 가벼운 한 번의 발차기로 상대를 하늘높이 띄운다. 공격 경직이 있어 크게 화려한 연속기로 연결할 수는 없지만, 띄우기 기술 중에 얼마 되지 않는 상단이라는 데 의미가 있다. 카스미 역시 다른 캐릭터들과 마찬가지로 중P와 중K 위주의 대전을 치르게 되므로, 상대의 홀드를 넘어 상단K로 적을 띄울 수 있다는 것은 대단한 쾌감이다. 띄운 후 마땅한 콤보라고는 연광인습각 정도. 가드 당하면 잡기 등 다채로운 반격을 받게 되므로, 가급적 상대의 홀드를 예측하거나 카운터를 넣을 수 있는 타이밍에 사용하도록 한다

기~길다(뭐가?)

선·노을차기

크게 숙이고 들어가 위로 올려차는 킥. 역시 기본적으로는 크리티컬 기술이며 카운터시에는 띄울 수 있다. 이 녀석은 비룡각보다 띄우기 성능이 약해서 보통은 연광인습각이 겨우 들어가며 레온이나 바스 등의 중량급에게는 그조차 히트하지 않는다(고작 월륜각 정도가 안정적으로 히트). 이 선·노을차기의 가치는 그 띄우기 성능에 기대할 수 있는 것이 아니라, 크게 숙이고 들어가는 그 첫 발동모션에 있는 것이다. 자세가 워낙 낮아서 대부분의 상단은 완전히 무시하며, 중단기까지 피하며 들어갈 때도 있다. 상대의 공격을 피하기 쉽다는 것은 그만큼 카운터가 발생할 확률도 높다는 뜻이 아니겠는가. 아아, 카운터여…(먼산).

석양을 바라보는 마음으로

양염(→→F+P)

상대의 어깨를 짚고 올라가는 잡기로, 자체의 데미지는 없으며 양염이 발동된 후 넘어가기(→F+P)와 가시나무 떨구기(↓F+P)로 파생된다. 가시나무 떨구기는 약간 데미지가 높은 잡기라는 정도의 의미밖에 없지만, 넘어가기는 확실히 적의 배후를 잡을 수 있는 이상적인 잡기다. 일단 뒤를 잡은 후에는 무영(→→P)이 확정 히트하므로, 크리티컬 상태로 몰아넣고 끝없이 괴롭힐 수 있다. 연속잡기 회피로 도중에 풀려 버릴 수 있다는 위험부담이 있지만, 잡기가 풀린다고 해도 특별히 손해볼 것은 없으니 도박하는 셈치고 써보자.

티나의 머슬버스터가 아닌 것이다

홍

카스미의 일격 잡기. 모션도 워낙 멋지지만 데미지도 상당해서 쓸 수밖에 없는 잡기다. 하이카운터로 잡기라도 하면 놀랄 만큼의 피해를 입힐 수 있다. 앉아 대쉬 후 사용할 수 있다는 것도 큰 메리트. 적의 상단 공격을 회피하면서 접근, 한 방을 노리는 것이 기본이다. 커맨드가 겹치는 무선과 간단히 2지선다를 걸 수 있으므로, 상대는 낮은 자세로 접근해 오는 카스미에 대해 공포감을 느끼게 해 줄 수 있다.

원래라면 저 손에 칼이 쥐어져 있는 것인가

대전 가이드

바뀐 것은 헤어스타일 뿐인가

안타깝게도 카스미는 이전 버전과의 변경점을 찾을 수 없다. 고작 변한 것이라고는 몇 가지의 고유 태그협력기와 점프P 홀드기가 추가되었다는 것 정도일까. 덕분에 예전의 느낌 그대로, 아무 생각 없이 플레이할 수 있어 좋은 측면도 있지만, 역시 약간의 아쉬움은 떨칠 수 없다. 사실 워낙 강력한 카스미라 밸런스를 생각한다면 약간은 마이너다운 해야 할 지도….

벚꽃과 포니테일의 서정시

머리는 두 배, 손은 세 배 빨리 움직여라

전술한 바도 있지만, 카스미는 파워보다 스피드에 그 생명을 둔 캐릭터이기 때문에 어떻게 한 번의 콤보를 넣을까를 생각하기보다 어떻게 상대의 움직임을 봉쇄하면서 이쪽의 공격을 연속적으로 성공시킬 수 있을까를 생각해야한다. 상대의 심리를 잘 파악해서 중단과 하단, 그리고 잡기를 교묘히 섞어 쉴 새 없이 밀어붙이다가 상대의 홀드를 노려 농으로 일격을 노리거나, 혹은 무선에 이은 연광허습참 등의 콤보로 마무리한다는 것이 가장 이상적이다. 이 때 주의할 것은, 공격이 한 방향에 몰려서는 안 된다는 것이다. 아무리 다채로운 공격을 끊임없이 퍼부어도, 공격의 대부분이 중단P에 몰려있다거나 하면 이내 상대의 홀드에 잡혀 그 흐름을 완전히 잃게 되고, 더불어 막대한 홀드 데미지까지 받게 되는 것이다. 결국 카스미 유저와 카스미를 상대하는 플레이어 사이의 판단력과 순발력 싸움이라고 할까.

다양한 경직기가 있기에 오늘날의 카스미가 있다

계인(↘P)이나 뇽와섬(↓F+K) 등으로 대표되는 경직기를 보유한 카스미양. 무선이나 무환도, 비룡각, 선 · 노을차기 등 대부분의 띄우기 기술이 노멀히트시에는 크리티컬 상태에 그치기 때문에, 본의 아니게(누구의 본의인가) 경직기 부자가 되어버렸다. 그리고 이것이 카스미가 진정 강한 이유인 것. 사실, 카스미의 움직임이 아무리 빠르다 하더라도 상대의 움직임을 봉쇄하는 데는 한계가 있는 법이다. 카스미의 민첩함을 살리기 위해서는, 상대를 끊임없이 크리티컬 상태로 몰아 넣을 필요가 있다. 크리티컬 상태에서는 가드도, 반격도 불가능하고 오로지 홀드만 가능하기 때문에, 계앙섬돌(↘PP), 비룡각(↑K), 무선(↘↘K) 등으로 끝없이 크리티컬로 몰아붙이면 상대는 나락의 맛을 보게 될 것이다. 크리티컬 상태를 지속시켜주는 섬광탄(→P) 역시 위대하다.

홀리기와 홀리기

카스미에게는 「벚꽃 홀리기」라는 알 수 없는 이름의 홀리기 기술이 있다. 상대가 공격해 들어오면 그 자리에 벚꽃을 흘리고 상대를 홀리면서 상대의 등 뒤로 워프하는, 일종의 홀드 기술이다. 물론 상대의 공격에 대한 데미지는 전혀 받지 않으며, 이쪽 역시 데미지를 입히지는 않는다. 그러나 상대는 공격의 경직을 그대로 받기 때문에, 카스미는 상대의 공격이 끝날 때까지 그의 등을 독점하게 되는 것이다. 배후 잡기도 좋고, 등뒤에서 터지는 콤보도 아름답다. 상대가 움찔움찔 공격해 들어온다 싶으면 한 번씩 상중단 홀리기로 깨끗하게 전의를 빼앗아 주도록 하자(물론, 하이카운터로 잡히지 않도록 상대의 움직임을 제대로 읽어야 한다). 하단 홀리기를 사용하면 보기 힘든 하단 배후잡기도 사용할 수 있는 기회를 종종 얻게 된다. 이렇게 멋진 홀리기, 크리티컬 회복 기능까지 있었으면 금상첨화련만….

쓰는 사람도 홀려질 만큼 예쁘다

벽에서는 또 달라

어느 캐릭터나 마찬가지이긴 하지만, 카스미는 공중콤보에 있어 벽과의 거리 특성을 많이 타는 편이다. 대부분의 콤보는 연광인습각으로 통하지만, 벽 바로 앞에서는 연광천습각(PP→P→K)이 벽의 추가 데미지까지 합쳐 더 큰 데미지를 뽑을 수 있다. 벽에 꽂는 효과도 있어 기상 후의 공방전에서도 카스미 쪽에 유리하게 돌아가므로, 이대로는 벽에 닿겠다 싶으면 콤보의 끝은 반드시 연광천습각으로 맺도록 하자. 특히 벽 바로 앞에서 무선이 카운터로 히트했다면, 무선 → 무환도 → 연광천습각이라는 고데미지의 콤보도 만들어낼 수 있다.

아하지만 벽이니까

강한 만큼 아쉬운 태그모드

싱글에서는 두말 할 나위 없이 강력한 카스미지만, 태그배틀 모드에서는 그 위력을 제대로 발휘하기 어렵다. 물론 카스미가 약해질 리는 없지만, 마땅히 상성이 맞는 파트너를 찾기가 어렵기 때문. 쓸만한 태그 연계기라고는 연월쇄(PP↘K)뿐인데, 마지막 월륜각의 공격 딜레이가 너무 커서 파트너의 공격이 끝날 때까지 원위치 하지 못하는 경우가 많은 탓이다. 그나마 호흡을 맞출 수 있는 것은 레이팡이나 하야부사, 잭 정도일까. 일단 이들과 태그팀을 구성하게 되면 카스미는 물 만난 개구리처럼 날아다니게 된다. 고성능 경직기들로 끊임없이 파트너에게 기회를 만들어 주고, 강력한 단발기로 사용되던 월륜각이 태그배틀 모드에서는 띄우기 기술로 둔갑해 버리므로, 순식간에 거한 피해를 입힐 수 있다. 강자는 친구를 잘 만나야 진정 강하다는 이치인가…. 추천 띄우기 기술은 월륜각(↘K)과 무선(↘↘K), 무환도(↘↘P). 다소 당혹스럽지만, 태그모드에 한하여 신월차기(←K)를 띄우기로 사용할 수 있다. 뭔가 사기치는 느낌이 없지 않지만….

잘 안되면 이렇게라도 해보자

선	→ 무영	→ 무환도	→ 연광허습참	
		→ 무선	→ 연광허습참	
			→ 무환도	→ 천신상
계앙섬돌	→ 무영	→ 비룡각	→ 연광인습각	
		→ 무환도	→ 이지인	→ 월륜각
선 · 노을차기	→ 연계인	→ 무선	→ 무영	→ 월륜각
앙염	→ 넘어가기	→ 무영	→ 무환도	→ 연광허습참

류 하야부사

본작에 등장하는 닌자 중 가장 닌자다운 하야부사.
그 때문인지 동인계에서도 인기가 높다. 비교적 밸런스가 상당히 잘 잡혀 있는 캐릭터로, 어떤 방법으로 싸워도 무난하다.
그 만큼 특화할 만한 것이 없어 서글픈 닌자청년이다.

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 벽으로 날리기 / 하 : 하단 경직 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
연탄	PP	(상) 상	(10) 10	
연격탄	PPP	(상 상) 중P	(10 10) 24	크
공선참도	PP→P	(상 상) 중P	(10 10) 18	
공선참격	PP→P→P	(상 상 중P) 중P	(10 10 18) 28	날
멸귀룡권 돌려차기	PP→PK	(상 상 중P) 중K	(10 10 18) 36	날
연 · 귀곡축	PPK	(상 상) 상	(10 10) 16	
연 · 귀곡뇌명각	PPKK	(상 상 상) 상	(10 10 16) 15	
연 · 귀곡신체각	PPKKK	(상 상 상 상 상)	(10 10 16 15) 20	날
진풍연각	PP↓K	(상 상) 하	(10 10) 25	물구나무, 크
정권 · 상단 돌려차기	PK	(상) 상	(10) 26	크
파도축	PKK	(상 상) 상	(10 26) 28	날
파돌	→P	중P	18	
파돌슬축	→PK	(중P) 중K	(18) 25	(카)띄
파돌연상	→PKK	(중P 중K) 상	(18 25) 25	날
뇌진격	→→P	중P	28	
천돌	↑P	상	18	크, (카)띄
공선도	←P	중P	18	
공진격	←P→P	(중P) 중P	(18) 28	날
파요 쓸어차기	→PK	(중P) 중K	(18) 30	크, 날
눈꽃 치기	↘P	중P	24	크
지선도	↙P	하	18	
지선각	↙(길게)PK	(하) 하	(18) 25	
와룡섬	↓↘→P	중P	28	띄
악귀쓸기	KP	(상) 중P	(30) 26	
탄차	KK	(상) 상	(30) 36	날
일륜각	↗K	중K	36	날
파환승각	↑K	상	16	(카)띄
파환항룡각	↑KK	(상) 중K	(16) 30	날
천륜각	↘K	중K	40	날
귀룡	(일어서며)K	상	29	띄, 날
이지소각	↘K↓K	(중K) 하	(22) 24	
파식슬축	→K	중K	25	(카)띄
파식연상	→KK	(중K) 상	(25) 25	날
지골	→→K	하	28	
지소각	↙K	하	24	
진풍격	↙K↓(길게)K	(하) 하	(24) 25	물구나무, 크
지소연각	↙K↙K	(하) 하	(24) 24	
진풍연격	↙K↙K↓(길게)K	(하 하) 하	(24 24) 25	크
이영수선각	→→K	하	17	
광륜각	←K	상	33	물구나무, 날
무주	↓↘→K	중K	34	띄, 날
승룡각	↓(길게)→K	중K	26	물구나무, (카)띄, 날
창공참도	P+K	상	25	크, 날
이왕장	←P+K	중P	42	날
열공참	↘P+K	중P	20	뒤, 띄, 날
열공락진어	↘P+KK	(중P) 중K	(20) 28	날
귀곡축	F+K	상	20	
귀곡뇌명각	F+KK	(상) 상	(20) 15	
귀곡신체각	F+KKK	(상 상) 상	(20 15 30)	날
지승각	←F+K	상	32	날
진풍각	↓F+K	하	25	크
참마차기	↘F+K	중K	40	날
항천 정권찌르기	(물구나무 중)P	상	10	상단 정권 찌르기 연계기로 연결
항천 족도차기	(물구나무 중)↓K	25		
통천각	(물구나무 중)K	상	20	날
선인각	(물구나무 중)KK	(상) 중K	(20) 25	날
천포각	(물구나무 중)P+K	중K	35	(카)띄, 날
무쌍예	(물구나무 중)F+K	하	25	크

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
상단 정권 찌르기	P	상	10	
승선도	↘P	중P	20	
하단 정권 찌르기	↓P	하	5	
상단 돌려차기	K	상	30	크, (카)날
족도 차기	↘K	중K	22	크, (카)날
하단 돌려차기	↓K	하	10	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
배격 이권	P	상	11	상단 정권 찌르기 연계기로 연결
배격 중단수도	↓P	중P	14	
배격 하단수도	↓(길게)P	하	13	
배격 상단 돌려차기	K	상	30	날
배격 중단 돌려차기	↓K	중K	26	크, (카)날
배격 하단 돌려차기	↓(길게)K	하	25	크
낙진어	↑K	중K	28	날

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
진공장	(전방J 중)P	중P	15	크
진공축	(전방J 중)K	중K	30	날
진격장	(전방J 착지)P	중P	25	날
진소축	(전방J 착지)K	하	24	
유공장	(수직J 중)P	중P	15	크
유공축	(수직J 중)K	중K	30	날
유격장	(수직J 착지)P	중P	25	날
유소축	(수직J 착지)K	하	24	
퇴격장	(후방J 착지)P	중P	25	날
퇴소축	(후방J 착지)K	하	24	

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
십자 명주 엮기	F+P	상단	40	기본
목베어 던지기	→F+P	상단	45	
종 치기	(상대가 벽)→F+P	상단	55	벽 데미지 추가
사방 던지기	↘F+P	상단	48	
산람	←F+P	상단	56	
모아차기	→→F+P	상단	50	
환영	←←F+P	상단	0	뒤잡기
낙뢰장	↓↙←F+P or (점프 중)F+P	상단	60	
승뢰장	←↙↓↘→F+P	상단	30 15	띄
겸유	(승뢰장 중)←↙↓↘→↗↑F+P	파생	30	회피 불가
반강 떨구기	(겸유 중)레버 1회전F+P	파생	50	회피 불가
뒤 던지기	(상대 배후)F+P	상단	52	
신립 떨구기	(상대 배후)←F+P or (상대 배후, 점프 중)F+P	상단	55	
낙룡후	(상대 배후)←←F+P	상단	58	
추 던지기	(물구나무 중)F+P	상단	48	
머리 사냥	(물구나무 중)←F+P	상단	50	
참수섬	↓F+P or (점프 중)↓F+P	하단	55	
뛰어 명주 잡기	↙F+P	하단	62	
용호 건너기	(상대 배후)↓F+P or (상대 배후, 점프 중)↓F+P	하단	57	

DreamCast

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
승뢰탄	→↖F	상단P 반격	30 15	
영등룡	→↖F	상단K 반격	30 30	
승뢰문	←F	중단P 반격	30 15	
축격획투	←F	중단K 반격	60	
승뢰각	→↙F	하단P 반격	30 15	
호겸베기	→↙F	하단K 반격	60	
이쇄	←F	점프P 반격	60	
섬광검, 열광검, 요광검	(승뢰탄, 승뢰문, 승뢰각 중) ←↙↓↘→↗↑F+P	파생	30	회피 불가
섬광반강, 열광반강, 요광반강	(섬광검, 열광검, 요광검 중) 레버 1회전F+P	파생	50	회피 불가

다운 공격

이름	커맨드	데미지	비고
나락찍르기	↑P+K	18	
호아쌍탄	↓P	10	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필 : 은형인 「인」	←←F+P+K			
어필 : 은형인 「임」	→→F+P+K			
어필 : 예	↓↓F+P+K			
천지 뒤집기	↓P+K			물구나무
항천	(물구나무 중)↓			
이풍	↗P			
항천	(물구나무 중)←←			
나는 새 뒤집기	(자신이 벽, 후방J 중)→			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
승뢰탄	기본	(파트너가)→←F+P+K	30 15	
섬광검	파생	(승뢰탄 중)←↙↓↘→↗↑F+P	30	
섬광반강	파생	(섬광검 중)레버 1회전F+P	50	
반강 풍차 떨구기	카스미	→←F+P+K	70	
뇌광패신습	아야네	→←F+P+K	30 40	
창용수	아인	→←F+P+K	70	
화기연	겐푸	→←F+P+K	30 40	
연옥 떨어뜨리기	레온	→←F+P+K	70	
반강 폭포 떨어뜨리기	바스	→←F+P+K	20 50	

기술 설명

뇌진격(→→P)

견제기가 빈약한 하야부사가 가장 애용하게 되는 중P 견제기. 위력은 전혀 기대할 수 없지만, 빨리 발동되고 카운터로 히트하면 크리티컬, 노멀 히트 시에도 최소 다운은 뽑아낼 수 있어 편하게 쓸 수 있다. 가드 당해도 크게 손해볼 것은 없으므로, 툭 툭 찔러보는 의미에서 쓰기 좋은 기술이다. 단, 지나치게 가까운 거리에서 쓰면 잡기로 반격 당할 우려가 있으니, 어디까지나 중거리에서의 견제기로 모셔두자.

다운된 상대는 견제할 필요 없다

파환승각(↑K)

카운터로 맞추면 높이 띄워준다

즐거운 띄우기 공격. 하야부사는 와룡섬(↓↘→P)이나 열공참(↘P+K) 등의 중P계열이나 무추(↓↘→K), 파사슬축(→K) 등의 중K 계열 띄우기에 많이 기대게 되므로, 상단 판정의 띄우기도 사용할 필요가 있다. 같은 상단K의 귀룡(일어서며 K)이 띄우기 자체의 성능은 우월하지만, 상단기 치고 빈틈이 너무 큰 편이다. 물론 파환승각 역시 상당한 빈틈을 보이지만 파환앙룡각(↑KK)으로 어느 정도의 빈틈을 메꾸면서 카운터를 노릴 수도 있다. 또한 파환앙룡각은 상단으로 시작되는 공격 치고 타점이 낮아 콤보의 마무리에도 종종 사용된다.

이왕장(←P+K)

때릴 수 없는 슬픔이여

아무리 봐도 장풍을 쏘는 모션으로 쌍장을 크게 내지른다. 준비 동작에 한 걸음 물러서는 동작이 있는데, 이 때의 회피성능은 몇몇 기술들이 보여주는 상단기 회피와 비교할 바가 아니다. 아예 거리를 벌여 두기 때문에, 상단부터 하단까지를 모두 깨끗하게 피해낸다(물론, 거리를 잘못 재면 당하기 마련이다). 발군의 회피능력에 데미지도 일품이라 써야만 하는 기술이다. 단, 공격의 리치가 긴 아인 등을 상대할 때 되려 카운터를 맞지 않게 주의.

승뢰장(←↙↓↘→F+P)

하야부사를 대표하는 잡기. 승뢰장에서 반강 떨어뜨리기로 이어지는 콤보는 자체의 데미지만도 80이 되기 때문에 카운터나 하이 카운터로 잡으면 무시무시한 데미지를 보여준다. 일반적으로 반강 떨어뜨리기의 콤보 잡기로 이용하는데, 승뢰장 → 와룡섬 → 천룡 → 공선참도 → 천륜각의 공중 콤보를 이용하면 데미지를 약간 더 뽑을 수 있지만, 타이밍 잡기가 쉽지 않아 그다지 안정적이라 볼 수는 없다.

역시 잡기 콤보를 이용하기를 권한다

DEAD OR ALIVE 2

대전 가이드

세상을 짊어진 남자

하야부사에게는 그 누구도 흉내내지 않는 특수 자세가 있다. 이름하여 「물구나무서기」! 용도를 알 수 없는 이 자세에서 하야부사는 어떤 의미를 찾아낸 것일까. 캐릭터 자체의 매력과 자세의 생소함에(사실은 전작부터 있었다) 끌려 어떻게든 써보려고 매달려 연구하는 사람들도 많지만, 아야네의 뒤돌기 자세나 엘레나의 파보에 비해 '강함'은 그다지 찾아볼 수 없다. 진풍각이나 승룡각 등 쓰지 않을 수 없는 몇몇 기술들 때문에 종종 구경하게 되겠지만, 물구나무 자세 자체를 이용하여 승리를 거머쥐는 것은 어렵다. 일단 진풍각이나 승룡각 등의 히트로 물구나무 자세에 들어갔다면 선인각(KK)와 머리 사냥(←F+P)의 2지선다로 타격기와 잡기의 선택지를 던져주는 것이 가장 안전하다. 천포각(P+K)은 띄우기 성능이 있지만 맞추기가 절대 쉽지 않으며, 무쌍예(F+K)로 하단을 노릴 수도 있지만 기습이라 하기에는 발동이 느리고 모션 자체가 너무 크다. 결국 이렇다 할 강력한 공격은 찾기 힘들고 빈틈만 큰 물구나무. 물구나무 상태에서는 상대의 배후 잡기를 고스란히 당하게 된다는 것을 알고 있는가!

물구나무의 즐거움에 빠져 생명의 위기를 느끼지 못하는 H씨(23세)

띄우기가 있으면 콤보도 있어야지

하야부사는 제법 다양한 띄우기 기술을 가지고 있는 캐릭터다. 특히 와룡섬, 무추, 귀룡 등은 노멀히트시에도 상당히 떠 주기 때문에 상대를 띄울 기회는 다른 캐릭터들에 비해 상당히 많은 편이다. 그렇게 된 이상, 한 번 띄운 후에 확실히 데미지를 뽑아내야 할 터. 가장 많이 사용되는 공중콤보는 공선참도 · 천륜각(PP←P · ↘K)과 공선참격(PP←P→P). 물론 데미지는 전자쪽이 크고 타점도 그다지 높지 않아 웬만한 띄우기 후에는 안정적으로 넣을 수 있지만, 콤보의 타이밍을 약간 놓쳤거나 띄운 높이 자체가 그다지 높지 않다면 보다 타점이 낮은 공선참격을 넣는 것이 좋다. 또 흔히 크리티컬 제조기로 사용하는 천둘(↑P)는 공중에 뜬 상대를 약간 잡아 주는 역할을 하므로, 와룡섬 등이 카운터로 들어가 아주 높이 떴다면 일단 천둘로 한 번 캐치한 후 공선참도 · 천륜각을 넣도록 한다. 천륜각이 없었으면 하야부사는 어떻게 살았을꼬….

이기기 위해서는 승리장 콤보부터 마스터하자

띄우기에 이은 공중 콤보와 함께 하야부사의 밥줄이 되는 일격 잡기 승뢰장 콤보는 상당히 다양한 상황에서 발동된다. 기본적으로 잡기인 승뢰장은 물론이고, 상대의 상중하단의 펀치 공격을 홀드 했을 때, 혹은 파트너에서 하야부사 쪽으로 태그 협력기를 넣었을 때, 모양은 조금씩 다르지만 승뢰장 콤보가 발동된다. 자체 데미지가 상당히 높은 데다가 콤보 잡기의 회피가 불가능하기 때문에, 콤보라는 개념을 배제한 채 강력한 데미지의 단독 잡기라고 봐도 별 무리는 없을 것이다. 물론 그러기 위해서는 승뢰장 콤보 성공률을 100% 가까이 올려야겠지만.

언제나 사과하는 마음으로

하야부사의 도발기 예(↓↓F+P+K)는 놀랍게도 중단까지 회피할 수 있는 낮은 자세를 자랑한다. 쇄도해 오는 상대의 상 · 중단 공격을 도발로 피해 낼 수 있다면 그 얼마나 유쾌한 일이겠는가.

아래가 빈 것을 보니 마음도 바쁘겠군

하야부사는 하단 공격이 매우 취약하다. 마땅히 쓸 만한 기술이 없는 탓이다. 대부분의 하단 공격들은 모션은 크고 딜레이 역시 길다. 딱히 빠른 하단은 진풍각이나 지선도(↙P) 정도인데, 진풍각은 히트 후 물구나무 자세로 들어가고 지선도는 맞춘 후에도 딱히 이렇다 할 메리트를 얻지 못한다. 하야부사의 이러한 면을 조금만 알고 있는 상대라면 다리에 대한 마음을 비우고 중 · 상단의 방어에 전념할 터. 이렇게 되면 필사적으로 하단을 노려 상대의 주위를 다리 쪽으로 돌릴 필요가 있다. 다소 무리가 있더라도 지골(→→K), 이영수선도(→←K) 등 고유 하단기를 이용해 다리를 계속 도리다 보면 이내 몸통의 방비가 조금은 열릴 것이고, 발동 동작에서 하단이라고 착각하기 쉬운 와룡섬 등을 히트시키기가 한결 수월해질 것이다.

이런 식으로 다리를 노리는 것은 무용하다

태그는 진풍각, 진풍각은 태그

카스미와는 반대로, 하야부사는 싱글모드에서보다 태그모드에서 그 진가가 드러난다. 이유는 두 가지, 다양하고 확실한 띄우기 공격과 진풍각(↓F+K)의 존재 때문이다. 싱글 모드에서는 어두운 기술로 느껴져 그다지 쓰게 되지 않는 진풍각이지만, 태그 모드에서는 기술의 성격 자체가 판이해진다. 진풍각은 기술 특성상 하단의 킥이 히트하면 물구나무 상태로 들어가는데, 이것을 태그로 캔슬해 버릴 수 있다. 다시 말해, 진풍각이 히트하는 순간 태그하면 하야부사는 물구나무 자세로의 이행 없이 바로 들어가 파트너와 태그 되며(태그 딜레이가 0이라고 봐도 좋을 정도로 짧다), 파트너의 앞에 서 있는 적은 크리티컬 상태에서 비틀거리고 있게 된다. 이후에 어떤 공격을 넣어 줄 것인지는 파트너의 마음이다. 중요한 것은 하야부사의 진풍각과 진풍연각(PP↓K)이 태그 콤보를 뽑아낼 강력한 열쇠가 되어 준다는 것이다.

다리가 꼬일 정도로 흔들어줄 수 있다

이기기 위해서는 승리장 콤보부터 마스터하자

천둘	→ 승선도	→ 파돌슬축	→ 공선참격	
	→ 와룡섬	→ 공선참도	→ 천륜각	
	→ 승룡각	→ 선인각		
	→ 눈꽃 치기	→ 열공참	→ 연 · 귀곡신제각	
	→ 파도축	→ 천륜각		
	→ 족도 차기	→ 일륜각	→ 승룡각	→ 천포각

DreamCast

겐푸

노(老)권사의 힘은 어디까지란 말인가. 지상에서 뿜어지는 수많은 타격기와 함께, 시도 때도 없이 터져 나오는 운폐일월파는 겐푸를 최강의 자리에 올려놓았다. 스피드는 카스미나 아야네 등에 다소 밀리지만, 파워만은 누구도 따라갈 수 없는 겐푸. 그는 정말 텐구의 코를 손녀에게 먹일 생각일까?

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 벽으로 날리기 / 하 : 하단 경직 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
당장	↑P	상	16	크, (카)띄, 순보추 연계기로 연결
연추	PP	(상) 상	(10) 12	
연추단파	PPP	(상 상) 중P	(10 12) 25	날
단봉조양	↘P	중P	20	
단봉조양·호준산	↘PP	(중P) 중P	(20) 22	
호포두	↗P	상	16날	
반주	→P	중P	18	
반주·단봉조양	→PP	(중P) 중P	(18) 18	
반주·단봉조양·호준산	→PPP	(중P 중P) 중P	(18 18) 20	(카)날
반봉사형	→PPP+K	(중P 중P) 중P	(18 18) 40	날
뇌포완석	←P	중P	22	
뇌포완석·용착파	←PP	(중P) 중P	(22) 30	날
뇌포완석·쌍추파	←P→P	(중P) 중P	(22) 20	크
뇌포완석·쌍추파·쌍파	←P→PP+K	(중P 중P) 중P	(22 20) 30	날
도령	↘(길게)P	중P	24	크, (카)띄
단파	→→P	중P	25	날
호준산	↘↘P	중P	22	
전질포	(전보 중)P	중P	28	크, 날
호박파	P+K	중P	25	날
용착파	→→P	중P	30	크
오우파두	↙→P	중P	50	클, 날
쌍파	→P+K	중P	42	클, 날
참추	↓P+K	중P	15	날
사자제건	↓P+K→→P	(중P) 중P	(15) 30	날
탑파	←P+K	상	30	클, 날
육합리봉추	↙P+K	중P	32	(카)띄
사형	↘P+K	중P	40	날
백사번주	↙P	하	20	
사출동	↘KP	(중K) 중P	(25) 25	크
선풍파	↘KP→→P	(중K 중P) 상	(25 25) 40	날
개퇴	→(길게)K	중K	25	크
개퇴·반선풍	→(길게)KK	(중K) 중K	(25) 30	크, (카)날
칠춘퇴	↙K	하	15	
칠춘퇴·오우파두	↙K→P	(하) 중P	(15) 40	날
반선풍	↑K	중K	30	크, (카)띄, (카)날
선풍각	↗K	상	40	날
선풍전소퇴	↗K↓K	(상) 하	(40) 25	크
전신후축퇴	↖K	중K	35	날
측단각	→K	상	14	크, (카)날
쌍비각	F+K	상	16	크, (카)띄, (카)날
전소퇴	↓F+K	하	25	크

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
순보추	P	상	10	
단봉조양	↘P	중P	20	
봉추	↓P	하	5	
고탄퇴	K	상	30	크, (카)날
탄퇴	↘K	중K	25	크
부인각	↓K	하	12	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
전신봉추	P	상	13	
전신도령	↓P	중P	17	크
전신하봉추	↓(길게)P	하	11	
전신축퇴	K	상	30	크, (카)날
후축퇴	↓K	중K	27	날
전신하당각	↓(길게)K	하	25	

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
중공상보추	(전방J 중)P	중P	15	크
중공당각	(전방J 중)K	중K	30	날
비약탑파	(전방J 착지)P	상	30	크, (카)날
비약소퇴	(전방J 착지)K	하	25	크
중공순보추	(수직J 중)P	중P	15	크
중공락당각	(수직J 중)K	중K	30	날
도약탑파	(수직J 착지)P	상	30	크, (카)날
도약소퇴	(수직J 착지)K	하	25	크
퇴신탑파	(후방J 착지)P	상	30	크, (카)날
퇴신소퇴	(후방J 착지)K	하	25	크

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
십자리횡	F+P	상단	40	기본
심의파	←F+P or (점프 중)F+P	상단	45	
용요	(상대가 벽)←F+P or ↓↘→F+P	상단	15 40	벽 데미지 추가
수퇴	→F+P	상단	48	
권지풍	→→F+P	상단	50	
후행	(권지풍 중)→F+P	파생	20	
경개삼황쇄	↓↙←F+P	상단	17 17 17	경직
운폐일월파	↓↘→F+P	상단	35 15	띄
운폐락포	(운폐일월파 중)F+P	파생	0	경직
호파미	(상대 배후)F+P	상단	55	
측진	(상대 배후)←F+P or (상대 배후, 점프 중)F+P	상단	60	
마철두	↓F+P	하단	20 36	
이모상수	↙F+P pr (점프 중)↓F+P	하단	15 15 20	
십자대벽	(상대 배후)↓F+P	하단	62	

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
태산봉	→↘F	상단P 반격	60	
용착전파	→↘F	상단K 반격	60	
용형	→→F	중단P 반격	10 10 40	
용조방	←←F	중단K 반격	60	
천산봉	→↙F	하단P 반격	60	
대장	→↙F	하단K 반격	60	
채수	←↗F	상중단P 흘리기	0	
낭수	←↗F	상중단K 흘리기	0	
괘수	←↘F	하단P 흘리기	0	
구괘	←↘F	하단K 흘리기	0	
요자번신	→→F	점프P 반격기	60	

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
낙추격	↑P+K		18	
지도장	↓P		10	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
역필 : 반락지	←←F+P+K or →→F+P+K			
역필 : 천세파	(2번 복장일 때)↓↓F+P+K			
전보	↓↘→P			
측전	↖P			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
운폐일월파	기본	(파트너기)→F+P+K	35 15	
운폐용격	카스미, 아야네	→F+P+K	40 30	
쌍붕뇌격파	엘레나	→F+P+K	10 20 20 20	
호박골축격	잭	→F+P+K	30 10 10 10 10	
심의용천장	레이팡	→F+P+K	20 50	
심의용천고	레이팡	(상대가 벽)→F+P+K	20 30 30	벽 데미지 추가
화기아	하야부사	→F+P+K	30 40	
심의합맹격	레온, 바이먼	→F+P+K	70	

기술 설명

선풍파(↘KP←→P)

겐푸의 강력 3단기. 기본 중단킥에서 파생되므로 발동이 상당히 빠른 편이고, 위력이 높아 간단한 공중 콤보에 종종 사용된다. 3타가 모두 크리티컬 발생 가능이 있어, 1타가 히트하면 상대가 홀드하지 않는 한 모두 들어간다는 장점도 있다. 기술의 분기가 없어 홀드 당하기 쉽다는 것이 유일한 흠. 도중에 끊고 운폐일월파를 노리는 용도가 적당하다.

가끔은 끝까지 넣는 우직함도 보여주자

탑파(←P+K)

운폐일월파 캐치용 기술. 지상에서는 단순한 상단 크리티컬 공격에 불과하지만, 운폐일월파로 높이 뜬 상대를 캐치하면서 공중 콤보를 넣기 좋은 높이를 잡아준다. 운폐일월파 후 탑파를 넣는 타이밍만 마스터해도 당신의 겐푸는 무적이 될 것이다.

전혀 뜰 것 같지 않은데…

쌍비각(F+K)

자세는 우스꽝스럽지만 강력한 크리티컬 공격이다. 또 카운터로 히트하면 적당한 높이로 띄워 주기도 한다. 공격이 주로 중단P에 치중해 있는 겐푸에게 쌍비각의 존재 가치는 크다. 홀드 당하면 적이 뒤로 돌아가기 때문에 어느 정도 위험부담은 있지만 충분히 사용할 만한 기술.

태권도를 배울 때 비슷한 기술을 본 기억이 있다

운폐일월파(↓↘→F+P)

겐푸의 트레이드마크. 실제로 겐푸에게 잡기는 운폐일월파 뿐이라고 봐도 좋을 정도다. 상대가 대단히 높이 뜨고 낙하 속도도 빨라 콤보를 넣기가 용이하지는 않지만, 운폐일월파로 띄운 이후 탑파를 넣는 타이밍만 익히면 겐푸 혼자서도 순식간에 절반 가량의 데미지를 간단히 뽑아낸다. 명실공히 DOA2의 최강 잡기.

하야부사의 승룡장과는 차원이 다르다

대전 가이드

맞는 것을 두려워 말라

크로스 카운터는 노년의 로망

알 수 없는 힘이 넘친다

65세의 고령임에도 키가 170이나 된다는 것과, 아인이나 하야부사보다 체중이 더 나간다는 것을 알았을 때부터 뭔가 의심스러웠던 겐푸. 아니나 다를까, 노인답지 않게 막강한 파워를 자랑한다. 콤보 자체도 강력하지만 일격 일격의 위력이 대단해서 두 대 맞고 한 대 때린다는 식으로 계산해도 오히려 이익일 정도다. 상대의 공격을 두려워하지 말고, 적극적으로 몰아붙이며 히트시킬 것만 생각하며 싸우자.

수많은 크리티컬 발생기

겐푸는 탑파(←P+K), 당장(↑P), 전소퇴(↓F+K), 도령(↘(길게)P) 등 다양한 크리티컬 발생기를 가지고 있다. 쌍파(←P+K), 오우파두(↙→P), 사형(↘P+K) 등의 한방기가 중P에 몰려 있는 반면, 크리티컬 발생기들은 상중하에 고루 퍼져 있으니 이를 유효 적절히 이용, 상대의 홀드를 흘리면서 강력한 일격을 날리는 데 주력하자.

워청이는 청년이 아름답구먼

운폐일월파가 생명이다

웃음♥(의미불명)

겐푸의 각종 띄우기 중에서도 가장 뛰어난 성능을 자랑하는 것은, 타격기도 아닌 운폐일월파. 워낙 높게 띄우기 때문에 다른 타격기의 연계로 상상할 수 없던 콤보를 넣을 수 있다. 운폐일월파와 짝을 이루는 것은 탑파로, 운폐일월파 → 탑파 → 당장 → 반붕사형으로 절반에 가까운 데미지를 뽑아낼 수 있다. 태그모드라면 운폐일월파 이후 탑파, 혹은 당장에서 태그하면 자그마치 60~70%의 데미지를 줄 수도 있다. 또 운폐락파 이후에는 상단P가 확정적으로 히트하므로, 심리적으로 끝없이 공격해줄 수 있다.

이렇게만 해도 강력하다

당장 → 회포완석 → 호준산 → 도령 → 당장 → 반붕사형
　　　　　　　　　　　　　　　　　└→ 선풍파

운폐일월파 → 탑파 → 당장 → 반붕사형
　　　　　→ 당장 → 당장 → 사자재견
　　　　　→ 운폐락파 → 운폐일월파

DreamCast

엘레나

오페라 가수 특유의 우아함과 권의 아름다움을 동시에 지닌 엘레나.
이렇다 할 강력한 한 방의 기술은 없지만 뒤돌기 자세와 파보 등에서 쏟아져 나오는 다채로운 공격에 상대는 넋을 잃고 말 것이다.

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 벽으로 날리기 / 하 : 하단 경직 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
가추장	→→P	중P	25	날
천장단백수	PP	(상) 중P	(10) 14	크
연환가추장	PPP	(상 중P) 중P	(10 14) 25	날
연환후선퇴	PPK	(상 중P) 상	(10 14) 30	날
연환천각	PP↓K	(상 중P) 하	(10 14) 22	
백랑수	PP→P	(상 중P) 중P	(10 14) 14	크
백랑가추장	PP→PP	(상 중P 중P) 중P	(10 14 14) 25	날
단백패세	P→P	(상) 중P	(10) 14	뒤, 크
천장회각	PK	(상) 상	(10) 18	크, (카)날
천장연회각	PKK	(상 상) 중K	(10 28) 15	크
천장열회각	PKKK	(상 상 중K) 상	(10 28 15) 20	날
제슬상탁장	↑P	상	10	크
궁보반음장	↘P	중P	24	날
독립하백	↘PP	(중P) 중P	(16) 20	뒤, 크
상보충장	←P	중P	18	뒤
전신환장	←PP	(중P) 중P	(18) 17	
전신가추장	←PPP	(중P 중P) 중P	(18 17) 25	날
단백수	↗P	중P	20	크
단백가추장	↗PP	(중P) 중P	(20) 25	날
단백후선퇴	↗PK	(중P) 상	(20) 30	날
단백천각	↗P↓K	(중P) 하	(20) 22	
후퇴	→→P	중P	15	뒤
포타	→→PP	(중P) 중P	(15) 20	
연환보도권	→→PP↓P	(중P 중P) 하	(15 20) 15	뒤
황환장	→P	중P	22	
하절장	→PP	(중P) 중P	(22) 25	크, 날
삽보도권	↙P	하	15	뒤
쌍장	P+K	중P	24	크, (카)띄
쌍벽장	P+KP+K	(중P) 중P	(24) 30	날
연회각	KK	(상) 중K	(28) 15	크
열회각	KKK	(상 중K) 상	(28 15) 25	날
진각독립상충장	→K	중K	26	크, (카)띄
진각가천각	→K↓K	(중K) 하	(26) 22	
긴각파음장	→KP	(중K) 중P	날	
외파퇴	←K	상	13	크, (카)띄
이합퇴	←KK	(상) 중K	(13) 25	띄, 날
주수기각	↓K	상	22	파보, 크, (카)띄, 날
등공외파연	↖K	중K	30	뒤, 띄, 날
등공하삽각	→→K	하	23	뒤, (카)크
포권액타	→→KP	(하) 중P	(23) 15	뒤, (카)크
포권쌍당	→→KPP	(하 중P) 중P	(23 15) 24+16	크, 날
선천각	↙K	하	15	뒤
선천쌍당	↙KP	(하) 중P	(15) 24+16	크, 날
선천후축퇴	↓KK	(하) 중K	(10) 25	크, (카)띄, 날
이기각	↗K	중K 중K	15 20	띄, 날
보천각	↓F+K	하	22	파보
작보충권	↘(길게)P	중P	24	크, (카)띄
도타하란	↘(길게)PP	(중P) 중P	(24) 24	크, (카)띄, 날
오룡반타	↓↘→P	중P 중P 중P	7 8 20	파보, 하, 날
운비역괘세	←P+K	하	19	
전벽	↓↙←P	중P	22	날
타개	→P+K	중P	28	날

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
천장	P	상	10	
제슬가충권	↘P	중P	16	
하세구권	↓(길게)P	하	5	
고회각	K	상	28	크, (카)날
회각	↘K	중K	25	크, (카)날
소퇴	↓K	하	10	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
전신천장	P	상	10	
고벽	↓P	중P	22	
전신권타	↓(길게)P	하	12	
후선퇴	K	상	30	날
후축퇴	↓K	중K	25	띄, 날
전신천각	↓(길게)K	하	22	
순보삽장	PP	(상) 상	(10) 10	
연환근환장	PPP	(상 상) 중P	(10 10) 22	
연환하절장	PPPP	(상 상 중P) 중P	(10 10 22) 25	크, 날
연환상보장권	PP→P	(상 상) 중P	(10 10) 15	
연환전신환장	PP→PP	(상 상 중P) 중P	(10 10 15) 14	
연환전신가추장	PP→PPP	(상 상 중P 중P) 중P	(10 10 15 14) 25	날
회신진각	→K	중K	26	크, (카)띄
회신진각가천각	→K↓K	(중K) 하	(26) 22	
회신진각료음장	→KP	(중K) 중P	(26) 24	크
전신당장	→P	중P	25	날
청룡괘장	P+K	중P	35	띄, 날
후소퇴	→→K	하	23	크

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
선공백수	(전방J 중)P	중P	15	크
선공기각	(전방J 중)K	중K	30	날
선공가추장	(전방J 착지)P	중P	25	날
선공선천각	(전방J 착지)K	하	23	뒤
등공백수	(수직J 중)P	중P	15	크
등공기각	(수직J 중)K	중K	30	날
등공가추장	(수직J 착지)P	중P	25	날
등공선천각	(수직J 착지)K	하	23	뒤
퇴신가추장	(후방J 착지)P	중P	25	날
퇴신선천각	(후방J 착지)K	하	24	뒤

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크

파보 파생기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
반마보천장	P	상	10	
반마보연장	PP	(상) 상	(10) 10	
반마보연환장	PPP	(상 상) 중P	(10 10) 20	크, 날
천장이기각	PPK	(상 상) 중K 중K	(10 10) 15 20	띄, 날
요음권	→P	중P	12	
요음연권	→PP	(중P) 중P	(12) 12	
홍타충권	→PPP	(중P 중P) 중P	(12 12) 20	크, 날
연권기각	→PPK	(중P 중P) 상	(12 12) 22	파보, 크, (카)띄, 날
패세괘장	←P	중P	12	뒤
패세진각	←PK	(중P) 중K	(12) 26	크, (카)띄
패세진각가천각	←PK↓K	(중P 중K) 하	(12 26) 22	파보
패세진각요음장	←PKP	(중P 중K) 중P	(12 26) 24	날
반주포호	↘K	중K	25	크, (카)띄, 날
반주천각	↘K↓K	(중K) 하	(25) 22	파보
하세가추장	→→P	중P	날	
하세등각	K	상	28	날
하세기각	→K	상	22	크, (카)띄, 날
전소퇴	↓F+K	하	28	크
쌍탁장	P+K	중P	36	띄, 날

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
월 이 삼장	F+P	상단	10 10 20	기본
전벽	←F+P	상단	45	
전요용미각	(자신이 벽)←F+P	상단	20 35	벽 데미지 추가
승변탁장격검	→→F+P	상단	15 33	
요두파미	↓↘→F+P or (점프 중)F+P or (파보 중)F+P	상단	62	
전무벽장	(상대 배후)F+P or (상대 배후 점프 중)F+P or (상대 배후 파보 중)F+P	상단	20 35	
충전	↓F+P	하단	20 35	경직
풍권무	↙F+P or (점프 중)↓F+P	하단	62	
전벽가황	(상대 배후)↓F+P or (상대 배후 점프 중)↓F+P	하단	28 30	경직

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
후신단벽	→↖F	상단P 반격	28 30	
영면용격고	(상대가 벽)→↖F	상단P 반격	30 38	벽 데미지 추가
풍환랑	→↖F	상단K 반격	58	
전신반우	→F	중단P 반격	58	
이슬정슬	→F	중단K 반격	28 30	
벽산	→↙F	하단P 반격	20 38	
호랑	→↙F	하단K 반격	58	
전신나완	→F	점프P 반격	58	

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
료보하제권	↑P+K		18	
후편종	↓K or (파보 중)↓K		12	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
후방대시	(배후자세 중)→→			
파보	↓P+K or ↗P+K			파보
파보~전진	(파보 중)→			
파보~후퇴	(파보 중)←			
파보~일어서기	(파보 중)↑			
파보~뒤로 돌기	(파보 중)↖			
파보~전방 대쉬	(파보 중)→→			
파보~후방 대쉬	(파보 중)←←			
파보~무릎 낮추기	(파보 중)↓↓			
어필 : 탕견파보	→→F+P+K or ←←F+P+K			파보

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
전신반우	기본	(파트너가)→→F+P+K	58	
쌍신풍권무	겐푸	→→F+P+K	40 30	
쌍두룡조	레이팡	→→F+P+K	20 20 30	
쌍학축무	카스미	→→F+P+K	30 40	

기술 설명

후축퇴(배후 자세에서 ↓K)

배후 자세에서 나가는 강력한 띄우기 기술이다. 노멀 히트시에도 연환전신가추장(PP←PPP)이 들어갈 정도로 높이 뜨며, 카운터시에는 더 높이 띄울 수 있다(마땅한 연속기가 없어 선택의 폭이 넓어지지 않는다는 것이 안타까울 뿐). 청룡괘장(P+K)과 병용하면 홀드를 당하게 되는 확률을 크게 줄일 수 있다. 상대의 홀드를 예측했다면 요두파미(F+P)로 잡아 버리자. 가드 당했다고 해도 여전히 배후자세이므로 두 번 사용하는 근성을 보이도록.

이쪽은 샤오유의 오미각과 비슷하다

등공하삼각(→→K)

작에게 등을 지고 달아나는 것이 아니다

앞으로 살짝 점프해 착지와 동시에 하단 킥을 먹인다. 예비 동작이 커서 발동은 대단히 느리지만, 기술의 리치가 길어 원거리에서 접근하며 사용하기 좋다. 특히 기술 사용 후에는 배후자세가 되므로, 포권쌍당(→→KPP)으로 연계할 것이냐, 후축퇴(↓K)로 띄울 것이냐, 아니면 요두파미(F+P)로 잡을 것이냐를 건 심리전을 펼치기 좋다(상보충장과 후횡도 같은 느낌으로 사용할 수 있다). 또, 연계기 포권쌍당은 의외로 공중콤보로 사용할 수 있는데, 선전후축퇴(↓KK) 등 띄우는 높이는 좋은데 거리가 멀어지는 기술 후에 넣어 주면 안성맞춤.

타개(→P+K)

북부강타 내장파열 데굴데굴 벽데미지

엘레나 유일의 날리기 기술. 본래는 크리티컬을 뽑는 기술로 사용되었으나, PS2판과 마찬가지로 날리기 성능을 갖게 되었다. 대단히 빠른 기술은 아니지만 웬만한 상대의 공격을 무시하고 히트할 정도의 판정을 자랑한다. 날리는 거리 또한 대단히 길어서 어지간한 거리에서는 데인저 존의 추가 데미지를 노릴 수 있다. 느껴지는 힘에 비해 위력이 너무 낮다는 것이 눈물 나는 기술.

진각독립상충장(→K)

진각을 밟으며 무릎으로 가격하는 기술. 노멀 히트시에는 크리티컬이 발생하며 카운터로 히트하면 띄울 수 있기 때문에 여러 의미로 아름다운 기술이다. 공격 후의 경직이 보이지만, 그런 정도는 진각가천각(→K↓K)이나 진각파음장(→KP)의 연계기로 간단히 극복해낼 수 있다. 오히려 진각독립상충장 자체의 딜레이만 보고 반격해 오는 상대에게 카운터의 쓴맛을 보여줄 수 있는 기회. 발동이 조금 느리다는 흠이 있지만, 주인공이 아닌 이상 그런 페널티쯤은 받는 것이 어찌 보면 당연한지도.

요두파미(↓↘→F+P)

우아한 폼으로 상대를 메치는 잡기로, 엘레나의 잡기 중 최고의 데미지를 자랑한다. 특히 배후 자세에서나 파보 자세에서의 기본 잡기로 나가기 때문에 사용 빈도가 대단히 높다. 전체적인 잡기의 데미지가 워낙 낮은 엘레나이기 때문에 울며 겨자먹기 식으로라도 사용해야 하는 기술. 그녀에게는 커맨드 잡기가 풀리지 않는 DOA2의 시스템이 얼마나 고마운지 모른다.

그다지 힘들이지 않는 자연스러운 모션으로 사람을 뒤집어 엎는다

오룡반타(↓↘→P)

세 차례의 중단펀치 후 파보 자세로 들어간다. 특기할 만한 것은 3타째를 맞은 이후 상대가 낮은 자세의 경직에 들어가는데, 이 때는 크리티컬 상태가 아니기 때문에 홀드로 경직을 푸는 것은 불가능하다. 이 경직이 풀리는 것보다 엘레나가 빨리 움직일 수 있으므로, 요음권(파보 자세에서 →P)이 확정 히트한다. 요음권이 들어가면 상대는 크리티컬 상태에 빠지게 되므로 엘레나쪽에 유리한 상황이 되는 것이다. 상대의 홀드가 미적지근하다면 연권기각(파보 자세에서 →PPK) 후에 패세진각요음장(파보 자세에서 ←PKP)으로 혼내주자.

가추장(→→P)

발동이 느린 중단킥을 대신하는 견제기. 기본 중킥보다 발동이 빠르며 판정도 좋다. 노멀 히트시에 다운되며 카운터시에는 크리티컬. 태그모드라면 언제라도 태그 가능한 기술이다. 철권의 샤오유가 사용하는 가추장과는 성격이 판이하지만, 이쪽도 나름대로 매력적. 지나치게 남발하면 잡기로 반격당하니, 어디까지나 견제의 용도로만 사용하자.

그래도 모션은 비슷하네 뭐

DreamCast

대전 가이드

달라지긴 달라졌나

이런 것 바뀌어봐야 소용없다

엘레나의 눈에 띄는 변경점은, 상단P 홀드기가 영면일퇴가락장에서 후선단벽으로 바뀐 것과 타개에 날리기 성능이 추가된 것 정도이다. 사실 홀드기의 변화는 큰 의미가 없으니 타개 외에는 전혀 변하지 않았다고 생각해도 좋다. 그러나 그러한 와중에도 타게의 존재 의미는 대단히 큰 것으로, 잔리나 카스미 등 빠른 근거리 파이터들의 러시를 떨쳐낼 수단이 없던 엘레나에게 단 일격으로 상대를 원거리까지 날려보낼 수 있는 기술이 등장했다는 것은 엘레나 자신에게 대단히 유리해진 것이다.

자세를 잘 쓰면 이긴다

여다선가 봉황세라는 것도 본 것 같은 기분이…

기본자세에서는 마땅한 공중 콤보의 부재와 빈약한 잡기 때문에 큰 위력을 발휘하지 못하는 엘레나이지만, 기본적으로 상단을 모두 무시해 주는 파보 자세나 다소 위험 부담은 있지만 강력한 연속기를 사용할 수 있는 배후 자세로 들어가면 어느 정도 분위기를 잡아낼 수 있다.

파보 자세에서는 쌍탁장(P+K)으로 띄우기와 전소퇴(↓F+K)의 기습 하단을 사용할 수 있으며, 충장이기각(PPK)이나 연권기각(→PPK) 등의 러시 계열 기술도 사용할 수 있다. 또 무릎 낮추기(↓↓)를 연속으로 사용하면 중상단 공격을 모두 무시하게 되는데, 약오른 상대가 하단 잡기를 노려 오면 쌍탁장으로 냉큼 띄워주자. 쌍탁장과 충장이기각 후에는 포권쌍당(→→KPP)이, 연권기각 후에는 패세진각요음장(←PKP)이 주효하다.

배후 자세는 파보와 달리 기본 자세에서 직접 전환할 방법이 없다는 문제가 있다. 때문에 뒤돌기 성격이 있는 기술을 사용해야 한다. 특히 자주 사용되는 것은 상보충장(←P)과 벽랑수(P←P). 상보충장의 경우, 1타 후 뒤돈 자세로 넘어갈 것이냐 전신가추장(←PPP)으로 연계할 것이냐의 2지선다를 걸 수 있다. 혹여 카운터 히트라도 한다면 크리티컬을 뽑아낼 수 있으므로, 요두파미와 후축퇴, 그리고 청룡괘장의 삼지선다를 걸어 주자. 반면 벽랑수는 노멀 히트에도 크리티컬이 발생하기 때문에 보다 안전하게 뒤로 돌 수 있다. 또 벽랑수는 다소 변칙적인 방법으로 사용할 수 있는데, 천장단벽수(PP)를 사용한 후 레버 뒤를 입력하면(PP←로 사용) 벽랑수를 사용한 것처럼 후에 뒤로 돌아선다. 이 때 타이밍은 천장단벽수의 히트를 확인하고 입력할 수 있을 정도. 더더욱 멋진 것은 천장단벽수를 PP←으로 사용한 후 뒤로 도는 중 다시 PP를 입력하면 벽랑가추장(PP←PP)를 입력한 것으로 인식된다는 것이다. 뒤로 도는 모션을 보고 반격하려는 상대에게는 가추장의 철퇴를 가하자.

성공적으로 배후자세에 들어갔다면 후축퇴(↓K)와 청룡괘장(P+K) 등의 띄우기에 이은 공중콤보가 주를 이루며, 종종 요두파미(F+K)로 잡거나 빠른 후소퇴(→→K) 등으로 상대의 가드를 분산시킬 수 있다.

띄울 수는 있는데 때릴 것이 없는가

우아한 데다 크리티컬까지, 딜레이만 적어도 최고의 기술일 텐데

엘레나는 제슬상파장(↑P)이나 진각독립상충장(→K), 단벽수(↗P) 등 노멀 히트에서도 크리티컬을 뽑아낼 수 있는 기술이 많고, 또 선전후축퇴(↓KK)와 이기각(↗K), 파보에서 터지는 쌍탁장(파보 중 P+K) 등 성능 좋은 띄우기 기술이 많기 때문에 상대를 공중으로 올릴 수 있는 방법은 많지만, 공중에 뜬 상대를 공격할 마땅한 공중 콤보용 기술이 없다. 그나마 제데미지가 높은 기술은 벽랑가추장(PP←PP)인데, 타점이 워낙 높고 리치가 짧아 전신가추장(←PPP)과 포권쌍당(→→KPP)에게 자리를 내주게 되는 경우가 많다. 제대로 쓸 수 있는 경우는 이기각 후나 쌍탁장이 카운터로 들어갔을 때 정도.

손이 빠르고 커맨드 입력에 자신이 있다면 파보 · 패세진각요음장(↓P+K←PKP)를 콤보에 이용해 보자. 데미지는 벽랑가추장과 같으면서 타점이 훨씬 낮기 때문에 보다 안정적인 데미지를 줄 수 있다. 쌍탁장 노멀히트 시에도 히트할 정도이기 때문에 대부분의 띄우기 후에는 바스 정도의 중량급에게도 쉽게 맞출 수 있다. 명심할 것은, ↓P+K←PK까지 대단히 빨리 입력해야 한다는 것. 파보로 전환한 후에 사용하는 기술이기 때문에 파보로 전환하는 자세가 거의 보이지 않을 정도로 빨리 움직이지 않으면 제대로 사용할 수 없다.

하단잡기를 적극적으로 활용하면?

엘레나는 강력한 위력의 잡기가 없는 대신, 하단 잡기의 성능이 뛰어나다. 충전(↓F+P)은 자체의 데미지도 55나 되고, 또 상대를 다운시키는 대신 경직을 준 채 바로 엘레나의 앞에 두기 때문에, 큰 우선권을 쥐게 된다. 이후에는 빠른 타격기를 사용해 크리티컬로 몰아가며 괴롭혀도 좋고, 상대의 홀드를 노려 요두파미로 잡아채도 큰 데미지를 줄 수 있다. 하단 잡기는 쓸 기회가 대단히 적다는 것이 걸림돌인데, 자신의 인생은 스스로 개척해 가는 것이 아니던가.전벽(↓↙←P)을 히트시키면 상대는 낮은 자세로 경직에 걸리게 되는데, 이 때 상대가 반격이나 홀드를 노리지 않고 가드하려 한다면 충전으로 잡아 버릴 수 있다. 전벽으로 때리고 충전으로 잡고, 또 전벽으로 꿇린 후 충전으로 일으키고… 아아, 꿈만 같다(될 리가 없잖아!).

아름다운 연계기, 홀드하지 말아줘

제슬상파장	→황환장	→이기각	→벽랑가추장
	→등공외파련	→연환전신가추장	
	→삽보도권	→후축퇴	→연환전신가추장
초수기각	→천장이기각	→청룡괘장	→파보 · 패세진각요음장
		→벽랑가추장	
	→연권기각	→패세진각요음장	

티나

자신의 꿈 앞에는 아버지도 없는 레슬러 티나씨.
본작의 여성 캐릭터 중 유일하게 잡기 위주의 파이팅을 펼친다. 그 위력 또한 대단해서, 타격기도 제법 충실함에도 불구하고 결국 대부분의 공격은 잡기로 귀결된다. 과연, 모든 길은 로마로 통하는 법인가.

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 벽으로 날리기 / 하 : 하단 경직 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
잽 하이킥	PK	(상) 상	(13) 30	크, (카)날
잽 스트레이트	PP	(상) 상	(13) 13	
머신건 미들	PPK	(상 상) 중K	(13 13) 25	크, (카)날
머신건 엘보	PPP	(상 상) 상	(13 13) 12	크
머신건 엘보 니	PPPK	(상 상 상) 중K	(13 13 12) 30	(카)띄, 날
너클 애로	↘P	중P	33	크, (카)날
브레이징 촙	↑P	중P	28	하, (카)날
백핸드 엘보	↗P	상	12	크
백핸드 엘보 니	↗PK	(상) 중K	(12) 30	크, (카)띄, 날
더블해머	→P	중P	25	(카)날
로우 스핀너클	↙P	하	18	
엘보	→P	중P	18	(카)크
엘보 백너클	→PP	(중P) 상	(18) 20	
인피니티 콤보	→PPP	(중P 상) 중P	(18 20) 30	날
얼티밋 콤보	→PPK	(중P 상) 중K	(18 20) 25	(카)띄, 날
스핀 너클 콤보	→PP↓P	(중P 상) 하	(18 20) 18	
로우 드롭 콤보	→PP↓K	(중P 상) 하	(18 20) 22	
대쉬 어퍼	→→P	중P	25	
더블 어퍼	→→PP	(중P) 중P	(25) 20	
콤보 로우킥	→→PPK	(중P 중P) 중K	(25 20) 31	날
티나 스페셜	→→P+K	중	50	날
버티컬 백촙	↘(길게)P	중P	22	
버티컬 해머	↘(길게)PP	(중P) 중P	(22) 25	(카)날
돌핀어퍼	↘↘P	중P	25	(카)띄
롤링엘보	↓↘→P	중P	30	
엉클 스핀킥	KK	(상) 상	(30) 30	날
더블 미들킥	↘KK	(중K) 중K	(25) 25	날
스탭킥	↗K	상	16	크, (카)띄, (카)날
백 브레인 킥	↖K	상	45	날
드롭킥	↑K	중K	40	날
프론트 스텝 킥	→→K	중K	38	날
점핑 니 배트	→K	중K	30	(카)띄, 날
니 해머	→KP	(중K) 중P	(30) 25	(카)날
아리킥	↓(길게)KK	(하) 하	(15) 25	
더블 아리킥	↓(길게)KKK	(하 하) 하	(15 25) 28	크
크래시 니	↘↘K	중K	28	크, 날
댄싱 돌 킥	F+K	상	32	띄, 날
숄더 태클	←→P	중P	40	날
숏 레인지 래리어트	P+K	상	34	날
엘보 스이시더	→P+K	중P	35	날
롤링 소배트	←K	중K	24	크, (카)날
프론트 롤 킥	→F+K	중K	30	날
로우 드롭킥	↓F+K	하	25	
문설트 프레스	←P+K	중	35	날
프론트 롤링 엘보	(프론트 롤 중)P	중P	37	날

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
턴스핀너클	P	중P	13	
턴미들너클	↓P	중P	15	
턴로우너클	↓(길게)P	하	10	
턴스핀킥	K	상	30	날
턴사이드킥	↓K	중K	28	크, (카)날
턴로우킥	↓(길게)K	하	15	
턴소배트	F+K	상	38	날
문설트 어택	P+K	중	35	날

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
잽	P	중P	10	
어퍼	↘P	중P	20	
로우너클	↓P	하	5	
하이킥	K	상	30	크, (카)날
미들킥	↘K	중K	25	크, (카)날
로우킥	↓K	하	12	

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
프론트 피스트 드롭	(전방J 중)P	중P	15	크
드롭킥	(전방J 중)K	중K	35	날
프론트 스텝 해머	(전방J 착지)P	중P	25	(카)날
캥거루 니 킥	(전방J 착지)K	중K	30	날
플라잉 피스트 드롭	(수직J 중)P	중P	15	크
브랜딩 킥	(수직J 중)K	중K	30	날
스텝 해머	(수직J 착지)P	중P	25	(카)날
캥거루 니 스탬프	(수직J 착지)K	중K	30	날
백스텝 해머	(후방J 착지)P	중P	25	(카)날
백스텝 블로 드롭	(후방J 착지)K	하	25	

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓K	하	20	크

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
데스 버레이 봄	F+P	상단	45	기본
바디 슬램	→F+P	상단	43	
텍사스 드라이버	(바디 슬램 중)↓F+P	파생	50	
버스트 사이클론	(상대가 벽)→F+P	상단	45 15	벽 데미지 추가
프랑켄슈타이너	→F+P or (점프 중)F+P	상단	48	
에어 스루	→→F+P	상단	0	배후 잡기
J.O.S	(에어스루 중)F+P	파생	58	
버스트 J.O.S.	(자신이 벽)→→F+P	상단	40 30	벽 데미지 추가
태클	←→F+P	상단	35	
일어서며 태클	(다운 도중 상대가 머리쪽)F+P	상단	35	
자이언트 스윙	(태클 중)←↙↓↘→F+P	파생	45	
파일드라이버	→→F+P	상단	50	
리버스 고리 스페셜 봄	(파일드라이버 중)↓F+P	파생	20	
스카이 트위스터 프레스	(리버스 고리 스페셜 봄 중)	↓↑F+P	파생	35
플라잉 메이어	↓↙←F+P	상단	48	
서프보드 스타일 록	(플라잉 메이어 중)←→F+P	파생	20	
J.O.S	(서프보드 스타일 록 중)↓↑F+P	파생	37	
피셔맨즈 버스터	←↙↓↘→F+P	상단	68	
J.O.사이클론	↓(길게)←→F+P	상단	80	
저먼 스플렉스	(상대 배후)F+P	상단	50	
더블 브레이크	(저먼스플렉스 중)↓F+P	파생	20	
던지는 게 아니라 저먼 스플렉스	(상대 배후)→F+P or (상대 배후 점프 중)F+P	상단	60	
버스트 스플렉스	(자신이 벽, 상대 배후)→F+P	상단	70	벽 데미지 추가
풀 넬슨	(상대 배후)←→F+P	상단	40	
드래곤 스플렉스	(풀 넬슨 중)←→F+P	파생	30	
버스 봄	↓F+P or (점프 중)↓F+P	하단	43	
트랜스 포 레그 록	(버스 봄 중)↓↓F+P	파생	20	
더블 암 스플렉스	↙F+P	하단	10 45	
타이거 드라이버	(더블 암 스플렉스 중)↓F+P	파생	10 55	
재패니즈 오션 봄	↘↘F+P	하단	70	
넥 크래시	(상대 배후)↓F+P or (상대 배후 점프 중)↓F+P	하단	10 60	

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
로킹 에어	→↖F	상단P 반격	62	
스프링 레그 록	→↖F	상단K 반격	30 32	
암 호입	←→F	중단P 반격	62	
드래곤 스크류	←→F	중단K 반격	45	
다리 4자 굳히기	(드래곤 스크류 중)↓↓F	파생	35	
파고들어 삼각꺾기	→↙F	하단P 반격	62	
레그 스플리트	→↙F	하단K 반격	62	

DreamCast

다운 공격

이름	커맨드	데미지	비고
히프 드롭	↑F+K	22	
엘보 드롭	↓P	12	

특수기

이름	커맨드	데미지	비고
어필 : 「C'mon!」	←→F+P+K or →←F+P+K	0	
어필 : 승리포즈	↓↓F+P+K	25	
프론트 롤	↓P+K	0	

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
암 호업	기본	→←F+P+K	62	
더블 암스트롱 버스터	바스	→←F+P+K	70	
듀얼 봄버	바스	↓↘→F+P+K	20 10 40	
체인 스플렉스	바스	(상대 배후)→←F+P+K	40 40	
플라잉 사이클론	잭	→←F+P+K	70	
더블 슬래시	레온, 베이먼	→←F+P+K	70	
라이징 러너	카스미	→←F+P+K	70	
자이언트 스크류	하야부사	→←F+P+K	70	

기술 설명

백핸드 엘보 니(↗PK)

이것이 프로레슬러의 무릎이다

티나의 주력 띄우기 기술. 백핸드 엘보(↗P)가 히트하면 무조건 크리티컬 상태가 되므로, 상대가 중단K 홀드를 넣지 않는 이상 니 킥을 맞고 반드시 공중에 뜨게 된다. 강력한 공중 콤보가 없으니 추가타는 얼티밋 콤보(→PPK) 정도로 만족. 얼티밋 콤보를 맞으면 공중에 약간 뜬 후 다운되므로, 다운 공격을 높은 확률로 넣을 수 있다. 백핸드 엘보 후 상대의 홀드를 생각한다면 롤링어퍼(↘↘P)로 띄우거나 하이카운터 잡기를 노리자. 백핸드 엘보가 가드당했을 때는 니킥을 가드하는 상대를 잡아 주는 것도 좋은 방법.

브레이징 촙(↑P)

두 팔의 촙으로 상대가 무릎을 꿇게 만든다. 상대에게 경직은 주지만 크리티컬 상태가 아니므로 홀드를 이용한 경직 풀기는 불가능. 히트 시켰다면 하단 잡기를 노리거나 롤링어퍼 등으로 공격해 주자. 브레이징 촙을 한 번 더 넣어 주면 상대의 스틱을 쥔 손이 떨리는 것을 볼 수 있을 지도 모른다. 자체의 데미지도 높기 때문에 큰 노림수 없이 사용해도 좋다. 더구나 홀드로 풀리지 않는 경직의 두려움은 직접 당해보기 전에는 알 수 없다.

잘못했으면 꿇어야지

엘보 스이시더(→P+K)

온 몸을 던져 날리는 플라잉 촙. 원거리에서는 다소 약한 면모를 보이는 티나에게 닌자님이 준 선물이다. 가드 당할 경우 경직이 크지만, 구르기 상태가 되므로 상단의 타격기나 강력한 상단 잡기에는 반격 당하지 않는다(물론 하단 잡기는 피할 도리가 없다). 자주 쓸 수 있는 기술은 아니지만, 거리가 벌어졌을 때 상대의 의표를 찌르기는 좋은 기술이다. 데미지만 좀 더 높았어도….

레슬러의 비행

J.O 사이클론(↓(잡게) →←F+P)

터무니없는 데미지를 자랑하는 한방 잡기. 상대의 빈틈을 보고 곧바로 잡아버릴 수 있을 만큼 간단한 커맨드는 아니지만, 상대의 상단 공격을 피한 후나 앉아 대쉬 후에 사용할 수 있기 때문에 사용할 수 있는 기회는 얼마든지 만들 수 있다. 사실 각종 타격기들은 J.O 사이클론을 사용하기 위해 홀드를 유도하는 기술이라고 해도 과언이 아닐 정도. 중·상단으로 끊임없이 괴롭히다가 상대가 홀드할 낌새를 보이면 주저 없이 앉아 대쉬 후 J.O 사이클론으로 끝없는 절망의 나락으로 떨어뜨리자. 하이카운터 데미지에 벌어진 친구의 입에 손가락을 넣어 보면 어떤가.

과연 프로레슬러

태클·자이언트 스윙(←→F+P·←↙↓↘→F+P)

J.O 사이클론과 함께 가장 자주 사용하게 되는 잡기. 상단 공격 회피 성능이 좋으며, 일반적인 잡기가 공격 모션 중에는 잡을 수 없는 것과 달리 태클은 상대의 공격 모션까지 덮쳐 버린다. 설사 연계 잡기인 자이언트 스윙이 풀린다 하더라도 태클 자체의 데미지가 높아 얼마든지 써볼 만하다. 또 자이언트 스윙이 회피 당한 직후 티나쪽이 우선권을 빼앗기는 것은 아니므로 다시 태클을 걸어 '두 번 덮치는 티나'가 되어 보는 것도 좋다. 통상 잡기보다 캐치 가능 거리도 길어서 어느 것 하나 빠질 것이 없다. 태클이 있기에 오늘의 티나가 있다고 할까(어제의 티나는 어디다 버렸나).

누, 누님…

문설트 프레스(←P+K)

공중에서 반 바퀴 돌면서 몸으로 상대를 찍어누른다.

공격 모션 자체에 점프가 포함되기 때문에 상대의 기상 하단킥을 예측하고 사용하면 COOL. 또 이 기술의 특징은 타격기임에도 불구하고 다운 공격의 판정을 가진다는 것. 비록 타격기로 사용할 때보다 데미지는 떨어지지만, DOA2에서 거의 사용할 수 없는 강 다운공격을 대신할 수 있는 기술을 가지고 있다는 것만으로도 티나는 축복 받았다고 할 수 있다.

대전 가이드

엘보 없이는 살 수 없어요

대부분의 타격기가 높은 데미지를 가지는 대신 발동이 느린 탓에, 빠른 중단기가 절실히 필요한 티나. 그녀에게 엘보(→P)는 인생의 희망과도 같은 존재다.

발동이 빠르고 판정이 좋으며 카운터 히트시 크리티컬을 뽑을 수 있다는 것도 중요한 부분이거니와, 이후 중단P, 중단K, 하단P, 하단K로 분기되는 연계기는 상대로 하여금 잠시도 마음을 놓을 수 없게 만들어 준다.

여기에 홀드나 가드를 노린 잡기까지 포함하면, 수능 문제지에서나 볼 수 있던 수많은 선지들을 마주하게 된다. 레슬러답지 않게 가녀린 팔꿈치지만, 그녀의 엘보에는 무한한 가능성이 숨겨져 있다. 엘보, 빛이 되어라.

멀면 멀수록 승률은 떨어진다

못 때리면 지고 때리면 해 봐야 안다?

티나는 중거리 이후에서 상대의 움직임을 봉쇄할 수 있는 적절한 견제기가 거의 없고, 공격의 핵심이 되는 것은 잡기 기술이므로, 절대 상대와의 거리를 좁혀야 할 필요가 있다. 최소한 엘보가 닿을 정도의 거리가 되지 않으면 승산은 없다고 봐도 좋다. 혹여 엘보의 사정거리에서 벗어났다면 크래시 니(↘↘K)나 프론트 스텝 킥(→→K) 등으로 거리를 좁히도록 하고, 상대의 날리기 등에 당해 아예 원거리까지 멀어졌다면 엘보 스이시더(→P+K) 등으로 단숨에 상대의 코앞까지 육박해 들어갈 필요가 있다.

물론, 급한 마음에 티나 스페셜(→→P+K) 등을 사용해 무리하게 날아드는 것은 참도록 하자. 자칫! 패배를 자초하는 꼴이 되고 만다.

잡지 않으면 레슬러가 아니다

봉봉 돌려 던진 상대 선진 사회 초석 된다

프로레슬러인 티나는 어쩔 수 없는 잡기 캐릭터이다. 엘보로 시작되는 다양한 연계기 역시 가드의 선택지를 줄여 나가다가 강력한 한 번의 잡기로 승기를 잡기 위한, 일종의 유인책에 지나지 않는다. 가장 많이 사용되는 잡기는 역시 J.O 사이클론과 태클에 이은 자이언트 스윙. J.O 사이클론은 기본 데미지가 80이나 되기 때문에 단 한 번만 잡아도 승기를 잡기에는 충분한 타격을 줄 수 있다. 태클도 그 넓은 잡기 범위와 여타 잡기들보다 월등한 판정, 이어지는 자이언트 스윙의 데미지 등을 가진 대단히 우수한 잡기이다. 특히 자이언트 스윙은 날리기 성능까지 가지고 있기 때문에, 데인저 존이 시계에 들어올 정도라면 추가 데미지도 쏠쏠하게 뽑을 수 있다. 자이언트 스윙을 넣는 타이밍을 정확히 익혀 적어도 두 번에 한 번은 성공시킬 수 있을 정도가 되면, 오히려 J.O 사이클론보다 강력한 잡기로 사용할 수 있다.

연속 잡기는 다양하게

티나는 파일드라이버(→✕←F+P)와 플라잉 메이어(↓↙←F+P)로 시작되는 두 가지 연속 잡기를 가지고 있다. 무사히 3번째 공격까지 성공시키면 데미지는 양쪽 공히 105. 라이프를 노멀로 설정해 두었다면 단번에 절반 이상의 피해를 입히게 되는 셈이다(혹여 하이 카운터로 잡기라도 하면 이미 대화가 되지 않을 수준이다). 허나 연속잡기는 언제나 상대의 잡기 회피를 염두에 두어야 할 터. 티나 플레이어와 상대가 타이밍 싸움에 5:5의 승률을 보인다고 할 경우, 3격 모두 들어갈 경우는 네 번에 한 번 정도뿐이다. 따라서 연속 잡기의 타이밍을 마스터하는 것은 물론이거니와, 연속잡기 자체를 다양하게 사용하면서(그래봐야 둘 뿐이지만) 상대가 잡기를 회피할 수 있는 타이밍을 빼앗는 것이 중요하다. 기본적으로는 파일드라이버가 플라잉 메이어보다 시동 잡기의 데미지가 높아 보다 많이 사용되지만, 파일드라이버 일변도의 대전을 치르다 보면 설사 타이밍을 모르던 상대라고 해도 학습 능력을 발휘, 타이밍에 익숙해지기 마련이다. 그러므로 연속 잡기는 반드시 둘 모두를 적절히 번갈아 가며 사용하도록 하고, 또 보통의 잡기 찬스에는 J.O 사이클론과 태클을 쓰다가 결정적인 순간에 연속잡기를 넣는 식으로, 상대가 연속 잡기의 타이밍을 익힐 틈을 주지 않아야 한다.

태그에서는 그다지 통하지 않는다

달리는 말에 채찍질하듯 떠있는 상대를 걷어올리자

강력한 잡기의 파워에 힘입어 싱글 대전에서는 어느 정도 강함을 보이는 티나지만, 콤보가 취약한 탓에 태그 대전에서는 크게 빛을 보기 어렵다. 물론 경직기와 띄우기는 어느 수준을 유지해 주지만, 보통 태그 모드에서 큰 위력을 발휘하는 태그 콤보를 만들어 낼 수 없어서는 그만큼 승산이 낮아질 뿐이다.

태그 모드에서 티나는 파트너의 태그 콤보를 받아 주는 역할보다 상대를 경직시키고 공중으로 띄워 파트너에게 넘겨주는 역할을 하는 것이 좋다. 백 스핀 엘보(↗P)나 크래시 니(↘↘K) 등은 크리티컬을 뽑아내는 능력이 뛰어나고, 롤링어퍼(↘↘P)와 댄싱 롤 킥(F+K), 스텝 킥(↗K) 등도 제법 쓸만한 띄우기 공격이므로 기본적으로 지상의 적은 티나가, 공중에 뜬 적은 파트너가 공격하는 방식으로 태그 배틀을 전개해 나가면 크게 밀리는 기분은 들지 않게 싸울 수 있다.

파트너에서 티나로 태그 콤보가 넘어올 때는 있는 얼티밋 콤보(→PPK)가 태그 콤보를 이어가기에 가장 적절하다. 높이가 낮아 얼티밋 콤보의 타점이 따라갈 수 없다면 로우 드롭 콤보(→PP↓K)로 마무리하도록 한다. 반대로, 타점이 대단히 높아서 얼티밋 콤보만으로 넘기기에 아까울 정도라면 다시 띄우기 성능이 뛰어난 스텝 킥을 활용하도록 한다. 여러 번 반복해서 사용할 만한 정도는 아니지만, 높이 뜬 상대를 캐치하고 얼티밋 콤보로 이어주기에 충분한 높이를 유지해 줄 수 있다.

던지기 싫으면 때려나 보자

크래시 니 ┌→ 백 스핀 엘보 니 → 얼티밋 콤보
　　　　　└→ 백 스핀 엘보 → 롤링 어퍼 → 얼티밋 콤보

백 스핀 엘보 ┌→ 롤링 소배트 → 턴 스핀 너클 → 댄신 롤 킥 → 얼티밋 콤보
　　　　　　└→ 로우 스핀 너클 → 점핑 니 배트 ┌→ 스텝 킥 → 니 해머
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　└→ 인피니티 콤보

DreamCast

바스

욕중한 몸에서 뿜어지는 어마어마한 괴력의 레슬러 바스. 거구 공포증이 있는 플레이어에게는 그 모습 자체만으로도 위압감을 주기에 충분하다. 타격기나 잡기 어느 쪽도 한 방 한 방이 대단한 위력을 보여 몇 번의 공격만 성공해도 상대를 빈사상태에 빠뜨릴 수 있는 파워 캐릭터. 허나 여느 대전 게임에서나 그렇듯이, 이 정도의 거대한 체구를 민첩하게 움직일 수는 없는 일. 결국 카스미나 아야네 등 빠른 스피드의 캐릭터 앞에서는 크게 힘을 쓰지 못하는데…

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 벽으로 날리기 / 하 : 하단 경직 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
더블 팜	PP	(상) 상	(13) 12	
콤보 공	PPP	(상 상) 중P	(13 12) 32	날
콤보 헤머	PP↓P	(상 상) 하	(13 12) 26	크
콤보 하이킥	PPK	(상 상) 상	(13 12) 33	날
잽 프론트 킥	PK	(상) 중K	(12) 26	크, (카)날
콤보 킥 크래시	PKK	(상 중K) 상	(12 26) 30	날
바디 훅	→P	중P	24	
와일드 스윙	→PP	(중P) 중P	(24) 33	날
지옥 찌르기	P+K	상	30	크
엘보 버트	↗P	중P	17	
엘보 러시	↗PP	(상) 중P	(17) 30	날
택사스 촙	←P	중P	16	
샷건 촙	←PP	(중P) 중P	(16) 18	
스턴건 촙	←PPP+K	(중P 중P) 중P	(16 18) 35	날
프론트 헤머	↙P	하	26	크
파워 공	↙PP	(하) 중P	(26) 32	날
니 리프트	→K	중K	26	크
니 헤머	→KP	(중K) 중P	(26) 25	(카)날
점핑 하이킥	↑K	상	34	띄, 날
스매쉬 공	→→P	중P	32	날
베어 크래시	↘P+K	중P	30	크, 날
베어 시저스	↘P+KP	(중P) 중P	(30) 28	크, (카) 날
킥크래시	↘KK	(중K) 상	(26) 33	날
원핸드헤머	↑P	중P	25	하, (카)날
버팔로 크래시	↘↘P	중P	35	띄, 날
드롭 킥	↓↘→K	중K	40	날
플라잉 크로스 촙	→→P+K	중P	35	날
겐가 킥	→→K	중K	45	날
몽골리안 촙	↖P	중P	27	(카)날
헬 시저스	↖PP	(중P) 중P	27 28	크, (카)날
롤링 액스	←→P	중P	32	날
베스라리어트	→P+K	상	38	날
프런트 롤 킥	→F+K	중K	32	날
레그 브레이크	↙K	하	18	
로우 드롭킥	↓F+K	하	25	
머슬 엘보	←P+K	(중P) 중P	28 15	크, 날
액스 봄버	(버닝 소울 중)P+K	강상	55	날

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
팜 잽	P	중	12	
엘보 스매시	↘P	중P	20	
로우 너클	↓P	하	5	
하이 킥	K	상	30	크, (카)날
프런트 빅	↘K	중K	26	크, (카)날
로우 킥	↓K	하	12	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
스윙 봄	P	중P	13	
라운드 백 너클	↓P	중P	15	
스윙 로우 봄	↓(길게)P	하	10	
라운드 하이 킥	K	상	30	날
라운드 미들 킥	↓K	중K	28	크 (카)날
라운드 로우 킥	↓(길게)K	하	25	크, 날
트러스 킥	→K	상	35	크, (카)날
라운드 머슬 엘보	P+K	중P	28	크, 날

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
프론트 에어 너클	(전방J 중)P	중P	15	크
프론트 브롱코 킥	(전방J 중)K	중K	35	날
프론트 넥 쇼트	(전방J 착지)P	상	30	크
프론트 레그 브레이크	(전방J 착지)K	하	20	
점핑 너클	(수직J 중)P	중P	15	크
브롱코 킥	(수직J 중)K	중K	30	날
넥 쇼트	(수직J 착지)P	상	30	크
점핑 레그 브레이크	(수직J 착지)K	하	20	
백 넥 쇼트	(후방J 착지)P	상	30	크
백 렉 브레이크	(후방J 착지)K	하	20	

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상 상단킥	K	중K	20	크
기상 하단킥	↓(길게)K	하	20	크
기상 로우 드롭킥(엎드린 상태에서 적이 발쪽)	↓(길게)F+K	하	25	

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
펠콘 애로우	F+P	상단	45	
머리 찌르기	↘F+P	상단	43	
머리 찌르기	(상대 배후)↘F+P	상단	43	
맹우 머리 찌르기	(벽근처)↘F+P	상단	20 35	
수직 떨어뜨리기	←F+P	상단	42	
베어 프레스	(벽근처)←F+P	상단	20 35	
베스 토네이도	→F+P	상단	48	
플라잉 보디 시저스	↑F+P	상단	50	
플라잉 보디 시저스	(점프중)F+P	상단	50	
다이너마이트래리어트	←→F+P	상단	55	
어토믹헤머크래시	(벽근처)←→F+P	상단	65	
파워슬램	→→F+P	상단	45	
오클라호마스탠피드	(파워슬램중)→F+P	파생	25	
키친 싱크	↓↙←F+P	상단	45	
스크래치 프림(키친 싱크중)	↓F+P	파생	45 25	
맨하탄드라이버	(스크래치 프림 중)↓↑F+P	파생	35	
슈퍼 프리크	←↙↓↘→F+P	상단	68	
T·F·B·B	↓(길게)→→F+P	상단	80	
T·F·B·C	(상대가 벽)↓(길게)→→F+P	상단	90	
이스케이프 백(배후 자세)	F+P	상단	0	
데인저러스 백드롭	(상대 배후)F+P	상단	55	
로코 모션 백드롭	(상대 배후, 자신이 벽)F+P	상단	35 30	
아르젠틴 백 브레이커	(상대 배후)←F+P	상단	20 20 20	
리버스 파워 봄	(상대 배후)↑F+P or (상대 배후)←→F+P	상단	64	
어토믹 드롭	(상대 배후)→→F+P	상단	52	
페이스 크래시	(어토믹 드롭 중)→F+P	파생	30	
아이언 크로	(상대 배후)←↙↓↘→F+P	상단	50	
그리즐리 랜치	(아이언 크로 중)↓↓F+P	파생	8 8 8 8 8 15	
그리즐리 크래시	(벽근처에서 아이언 크로 중)↓↓F+P	파생	8 8 8 8 8 25	
베스 봄	↓F+P	하단	58	
베스 봄	(점프중)↓F+P	하단	58	
스파이럴 봄	↙F+P	하단	10 55	
더블 암 DDT	↘↘F+P	하단	70	
커프 브랜딩	(상대 배후)↓F+P	하단	70	
커프 브랜딩	(상대 배후, 점프 중)↓F+P	하단	70	

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
하프 록 스플렉스	(적 상단P에 대해)←↖F	상단P반격	30+33	
롤링 센톤	(적 상단K에 대해)←↖F	상단K반격	30+33	
숄더 스루	(적 중단P에 대해)←F	중단P반격	62	
스파인 버스터	(적 중단K에 대해)←F	중단K반격	45	
쥬라기 트레일러	(스파인 버스터중)←F	파생	25	
길로틴 드롭	(적 하단P에 대해)←↙F	하단P반격	28+35	
자이언트 해머 스로	(적 하단K에 대해)←↙F	하단K반격	63	

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
더블 니 드롭	↑P+K		22	
스톰핑	↓K		12	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필 : I LOVE TINA	←→F+P+K			
어필 : SHOW TIME	↓↓F+P+K			
어필 : 버닝 소울	↓P+K			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
파워 슬램	기본	(파트너가)←→F+P+K	50	
오클라호마 스피던트	파생	(파워 슬램 중)→F+P	25	
도킹 드라이버	티나	←→F+P+K	70	
록온 스카이 트위스트 프레스	티나	↓↘→F+P+K	20 10 40	
투 플러톤 DDT	아야네	←→F+P+K	70	
엘리후프	잭	←→F+P+K	70	
잭 바주카	잭	↓↘→F+P+K	20 60	날리기
파워 폴 다운	레온	←→F+P+K	70	

기술 설명

스턴건 촙(←PPP+K)

워낙 동작이 굼뜬 바스에게는 발동이 빠른 축에 속하는 기술이다. 세 차례의 강렬한 촙을 선사하며, 마지막 공격에는 날리기 성능이 있다. 타점이 그다지 높지 않다는 장점이 있어 공중 콤보에 훌륭하게 사용할 수 있다. 또, 잡기 공격이 주를 이루는 바스에게 상대의 홀드를 유도하는 데 가장 유효한 공격이기도 하다. 3타는 딜레이가 크므로, 보통 2격에서 끊고 잡기를 노리다가 상대가 이에 대응해 오면 기습적으로 3타를 넣어 주자.

소세지 같은 촙이다

니 해머(→KP)

바스의 타격기 전체를 통틀어 가장 빠르고 판정 좋은 니 리프트로 시작되는 연계기. 니 리프트에 크리티컬 발생 성능이 있어 상대가 홀드하지 않는다면 2타까지 히트시킬 수 있다. 위력도 대단한 데다 타점이 대단히 낮아서 스턴건 촙과 함께 공중 콤보에 주로 사용된다. 역시 상대의 홀드를 예상한다면 니 리프트에서 끊고 강렬한 한 방의 잡기를 넣어 주자.

이다지도 빠를 수가!

T.F.B.B(↓(앉게) →←F+P)

잡는다, 든다, 달린다, 던진다. 앉은 자세에서만 사용할 수 있는 이 잡기는 대단히 무식해 보이는데, 무식해 보이는 만큼 파워도 무식한, 대단히 무식한 기술이다. 티나의 J.O 사이클론과 같은 커맨드에 같은 데미지. 게다가 상대가 벽 가까이에 있다면 벽잡기 버전인 T.F.B.C가 발동되는데, 이쪽은 기본 데미지만 90에 데인저 존의 추가 데미지까지 더해진다. 티나처럼 앉아 대쉬에서 발동되는 타격기가 많지 않아 잡을 수 있는 기회는 적지만, 단 한 번만 잡아도 대전의 분위기가 크게 달라질 것이다.

아, 이럴 수가! 절반 데미지는 계속되어야 한다!

대전 가이드

꿈의 프로레슬러는 멀리서 싸운다

눈이 휘둥그래질 정도의 파워를 얻기 위해 빠른 스피드를 희생한 비운의 캐릭터 바스. 발동 속도가 빠른 공격이 거의 없어서, 잡기 캐릭터임에도 불구하고 근거리에서는 거의 힘을 발휘하지 못한다. 특히 엘레나나 아야네처럼 현란한 움직임을 보이는 캐릭터나 카스미, 잔리처럼 빠른 러시로 쇄도해 들어오는 캐릭터를 상대할 때는 움직임 자체가 거의 봉쇄될 정도. 결국 살아남기 위해서는 원거리로 빠지는 길밖에 없다. 먼 거리에서 겐카 킥(→→K), 롤링 액스(←→P) 등으로 차곡차곡 데미지를 쌓아 가다가 빈틈이 보이면 곧바로 접근해서 각종 지옥의 잡기를 선사해 주자. 그것이 바로 꿈의 프로레슬러다.

꿈의 레슬러니까 용서해 주자

단순하지만 강력한 것이 바스의 콤보다

살다 보면 언제까지나 원거리에서만 놀고 있을 수도 없는 일. 보다 강력한 데미지를 입히기 위해서는 근거리로 접근해 잡기와 타격기의 심리전을 걸어 주어야 한다. 근거리에서 힘을 발휘하는 경직기는 바스답지 않게 발동이 빠른 지옥찌르기(P+K)와 니 리프트(→K). 둘 모두 기본 펀치만큼이나 빠르게 나오는 데다 카운터 여부에 관계없이 크리티컬 상태로 몰아가기 때문에 경직기로는 최고의 성능을 발휘한다. 상대가 비틀거리고 있다면 볼 것 없이 점핑 하이킥(↑K)이나 버팔로 크래시(↘↘P) 등으로 띄우거나 상대의 홀드를 노려 초강력 잡기를 넣어 주자. 특히 점핑 하이킥 이후 샷건 촙(←PP) • 니 해머(→KP)가 중량급을 제외한 모든 캐릭터에게 안정적으로 들어가 강력한 콤보를 선물할 수 있다.

공중 콤보로 사용해도 멋진 머슬 엘보. 실용성과는 별개의 문제다

시작과 마무리는 바스에게 맡겨라

버팔로 크래시와 점핑 하이킥이라는 고성능 띄우기 기술이 있음에도 불구하고 마땅한 태그용 콤보가 없어 섭섭한 바스. 샷건 촙에 약간의 다시 띄우기 기능이 있지만, 워낙 기술 자체의 지속시간이 짧아 공중에 떠 있는 제물을 파트너에게 다시 넘겨주기가 녹녹치 않다. 그렇다면? 최적의 마무리기인 니 해머로 바닥에 꽂아 주는 것이 최선인 것이다. 태그 콤보의 시작은 바스가 한다. 그리고 마무리도 바스가 한다. 파트너는 바스가 띄운 것을 다시 바스에게 넘겨줄 때까지만 상대를 공중에 묶어 두면 되는 것이다. 마치 축구의 월 패스와 같은 전개로군. 또, 태그 배틀에 태그 콤보만이 다는 아니라는 것을 빨리 깨달아야 한다. 일단 파트너가 상대를 크리티컬 상태에 빠뜨린 채 바스가 태그되어 나온다면, 버팔로 크래시 등으로 태그 콤보를 펼칠 수도 있거니와, 바스의 결전병기인 각종 초강력 잡기의 향연을 즐길 수도 있는 것이다. 아무리 타격기가 강력해도 바스는 프로레슬러라는 사실을 잊지 말자.

콤보는 길다고 좋은 것이 아니다

베어 크래시 → 점핑 하이킥 → 샷건 촙 → 니 해머
베어 크래시 → 엘보 스매시 → 버팔로 크래시 → 엘보 스매시 → 니 해머
베어 크래시 → 엘보 스매시 → 하이 킥 → 니 해머
원핸드 해머 → 더블 암 DDT

DreamCast

잭

취향을 알 수 없는 개성파 DJ.

스스로 체득한 자기류 무에타이를 앞세워 어마어마한 격투대회에 출전했는데, '자기류' 라는 것이 먹혀 들어가는 것인지 제법 강한 면모를 보인다. 특히 콤보에 강하기 때문에 태그팀에라도 넣으면 맹활약한다.

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 벽으로 날리기 / 하 : 하단 경직 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
헬 니들	↑P	중P	25	하, (카)날
티 소크 불	↗P	중P	28	날
라이징 힐킥	↑K	상	30	크, (카)날
소크 크랩	↓↘→P	상	28	크
더블 임팩트	↓↘→PP	(상) 중P	(28) 25	날
스피닝 힐킥	↓↘→PK	(상) 중K	(28) 25	날
티 소크 트로	→P	중P	18	
더블 소크	→PP	(중P) 중P	(18) 28	날
엘보 미들킥	→PK	(중P) 중K	(18) 10	
엘보 더블 미들	→PKK	(중P 중K) 중K	(18 10) 10	
엘보 트리플 미들	→PKKK	(중P 중K 중K) 중K	(18 10 10) 10	
인페르노 러시	→PKKKK	(중P 중K 중K 중K) 중K	(18 10 10 10) 15	크, 날
티 소크 럼	→→P	중P	25	날
하프 스핀 하이킥	←K	상	28	뒤, (카)날
하프 스핀 소크 크랩	←KP	(상) 상	(28) 28	날
하프 스핀 힐킥	←KK	(상) 중K	(28) 25	날
티 카우 트로	←K	중K	25	크
개틀링 니	←KK	(중K) 중K	(25) 25	날
히트 선 라이즈	↖K	중K	42	날
덤블링 킥	←←K	중K	28	크
덤블링 힐	←←KK	(중K) 중K 중K	(28) 19 25	날
스웨이 블로우	↖P	상	12	잽 연계기로 연결
잽 하이킥	PK	(상) 상	(13) 28	크
잽 하이 턴 힐	PKK	(상 상) 중K	(13 28) 26	날
잽 하이 턴 트리플	PKKK	(상 상 중K) 상	(13 28 26) 30	크
부스터 러시	PKKKK	(상 상 중K 상) 중K	(13 28 26 30) 32	날
잽 스트레이트	PP	(상) 상	(13) 11	
발칸 프레임	PPP	(상 상) 상	(13 11) 28	크
메비우스 러시	PPPK	(상 상 상) 중K	(13 11 28) 25	날
발칸 미들킥	PPK	(상 상) 중K	(13 11) 10	
발칸 더블 미들	PPKK	(상 상 중K) 중K	(13 11 10) 10	
발칸 트리플 미들	PPKKK	(상 상 중K 중K) 중K	(13 11 10 10) 10	
매드 비스트	PPKKKK	(상 상 중K 중K 중K) 중K	(13 11 10 10 10) 15	크, 날
발칸 로우킥	PP↓K	(상 상) 하	(13 11) 10	
발칸 더블 로우	PP↓(길게)KK	(상 상 하) 하	(13 11 10) 10	
발칸 트리플 로우	PP↓(길게)KKK	(상 상 하 하) 하	(13 11 10 10) 10	
매드 하운드	PP↓(길게)KKKK	(상 상 하 하 하) 하	(13 11 10 10 10) 15	크
발칸 니 킥	PP←K	(상 상) 중K	(13 11) 35	(카)띄, 날
발칸 엣지	PP→P	(상 상) 중P	(13 11) 15	
제노사이드 러시	PP→PK	(상 상 중P) 중K	(13 11 15) 25	날
데빌 슬래시	PP→PP	(상 상 중P) 중P	(13 11 15) 20	뒤, 크, (카)띄, 날
발칸 웨이크	PP←	(상 상) -	(13 11) 0	
웨이크 스피닝 미들	PP←K	(상 상) 중K	(13 11) 25	날
헬 스매쉬	↘(길게)PP	(중P) 중P	(20) 20	
헤븐 스매쉬	↘(길게)PPP	(중P 중P) 중P	(20 20) 30	날
슬램 너클	→P	상	26	크
하이 턴 힐	KK	(상) 중K	(28) 26	날
하이 턴 트리플	KKK	(상 중K) 상	(28 26) 30	크
메피스토 러시	KKKK	(상 중K 상) 중K	(28 26 30) 32	날
더블 미들킥	↘KK	(중K) 중K	(20) 10	
트리플 미들	↘KKK	(중K 중K) 중K	(20 10) 10	
미들킥 크래시	↘KKKK	(중K 중K 중K) 중K	(20 10 10) 10	
데몬 러시	↘KKKKK	(중K 중K 중K 중K) 중K	(20 10 10 10) 15	크, 날
더블 로우킥	↓(길게)KK	(하) 하	(12) 10	
트리플 로우킥	↓(길게)KKK	(하 하) 하	(12 10) 10	
로우킥 크래시	↓(길게)KKKK	(하 하 하) 하	(12 10 10) 10	
베리얼 러시	↓(길게)KKKKK	(하 하 하) 하	(12 10 10 10) 15	크
데스 런 스트레이트	↓KP	(하) 상	(12) 11	
트리키 미들킥	↓KPK	(하 상) 중K	(12 11) 10	
트리키 더블 미들	↓KPKK	(하 상 중K) 중K	(12 11 10) 10	
트리키 트리플 미들	↓KPKKK	(하 상 중K 중K) 중K	(12 11 10 10) 10	
트리키 비스트	↓KPKKKK	(하 상 중K 중K 중K) 중K	(12 11 10 10 10) 15	크, 날
트리키 로우킥	↓KP↓K	(하 상) 하	(12 11) 10	
트리키 더블 로우	↓KP↓(길게)KK	(하 상 하) 하	(12 11 10) 10	
트리키 트리플 로우	↓KP↓(길게)KKK	(하 상 하 하) 하	(12 11 10 10) 10	
트리키 하운드	↓KP↓(길게)KKKK	(하 상 하 하 하) 하	(12 11 10 10 10) 15	크
발칸 엘보	↓KPP	(하 상) 상	(12 11) 28	크
메비우스 러시	↓KPPK	(하 상 상) 중K	(12 11 28) 25	날
발칸 엣지	↓KP→P	(하 상) 중P	(12 11) 15	
제노사이드 러시	↓KP→PK	(하 상 중P) 중K	(12 11 15) 25	날
데빌 슬래시	↓KP→PP	(하 상 중P) 중P	(12 11 15) 20	뒤, 크, (카)띄, 날
발칸 웨이크	↓KP←	(하 상) -	(12 11) 0	
웨이크 스피닝 미들	↓KP←K	(하 상) 중K	(12 11) 25	날
잭 토네이도	↓F+K	하	20	크
스피닝 미들킥	F+K	중K	32	날
트위스트 어퍼	↘P+K	중P	40	(카)띄, 날
카우 로어	←←K	중K	35	(카)띄, 날
플라잉 니킥	→P+K	중K 상	25 25	날
데빌즈 어퍼	↘↘P	중P	20	뒤, 크, (카)띄, 날
데빌즈 엘보	↘↘P→P	(중P) 상	(20) 35	크, (카)날
버티컬 액스	P+K	중K	25	뒤, 날
에어 워크	→→P+K	중P	55	날
레이징 니	↘↘K	중K	28	띄
오버헤드 킥	↘↘KK	(중K) 중K	(28) 35	날
턴 바주카	←←P	중P	45	날

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
잽	P	상	10	
어퍼	↘P	중P	20	
로우 너클	↓P	하	5	
하이킥	K	상	28	크, (카)날
미들킥	↘K	중K	20	
데스 런	↓K	하	12	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
턴 너클	P	상	13	잽 연계기로 연결
턴 엘보	↓P	중P	20	날
턴 로우 너클	↓(길게)P	하	10	
턴 힐킥	K	상	30	날
턴 어퍼킥	↓K	중K	28	크, (카)날
턴 로우 스핀킥	↓(길게)K	하	30	크
턴 소크 크랩	→P	상	28	날
턴 스피닝 힐킥	←K	중K	25	날

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
리프 다운 블로우	(전방J 중)P	중P	15	크
리프 사이드킥	(전방J 중)K	중K	30	날
포워드 스텝 엘보	(전방J 착지)P	중P	30	날
포워드 스텝 니	(전방J 착지)K	중K	30	날
에어 다운 블로우	(수직J 중)P	중P	15	크
에어 사이드 킥	(수직J 중)K	중K	30	날
스텝 엘보	(수직J 착지)P	중P	30	날
스텝 니킥	(수직J 착지)K	중K	30	날
페인트 엘보	(후방J 착지)P	상	28	날
페인트 미들스핀	(후방J 착지)K	중K	35	날

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크
헤드 스프링	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽)F+K	-	0	
스프링 힐	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽)F+KK	중K	18 25	날

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
와일드 드로우	F+P	상단	40	기본
세터너	←F+P	상단	45	
갈 코 티 카우	→→F+P	상단	10 10 30	
나이트메어 스탠드	(상대가 벽)←→F+P	상단	15 15 30	벽 데미지 추가
헤드 러시	↘↘F+P or (점프 중)F+P	상단	12 12 38	날
스플래시 뱅크	↓↘→F+P	상단	15 15 35	
플라이 보딩	(상대가 벽)↓↘→F+P	상단	30 10 10 10 10	
넥 헌팅	(상대 배후)F+P	상단	55	
바이오런스 비트	(상대 배후)←F+P or (상대 배후 점프 중)F+P	상단	12 12 12 25	
비스트 팽	↓F+P or (점프 중)↓F+P	하단	57	
하트 브레이커	↙F+P	하단	60	
리버스 비스트 팽	(상대 배후)↓F+P or (상대 배후)↓F+P	하단	63	

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
옥토퍼스 블로우	→↖F	상단P 반격	18 20 20	
슬래시 엘보	→↖F	상단K 반격	18 20 20	
크로스 배주카	→←F	중단P 반격	58	날
힐 엣지	←→F	중단K 반격	28 30	날
펑키 엘보	→↙F	하단P 반격	58	
더스트 스탬프	→↙F	하단K 반격	58	
에어 뱅크	→←F	점프P 반격	58	

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
풋 스탬프	↑P+K		20	
스태핑 웨이브	↑P+K←→P+K		(20)0	
와일드 힐	↓K		10	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필	←→F+P+K or →←F+P+K			
어필	↓↓F+P+K			
웨이크 롤	↓↘→F			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
펑키 엘보	기본	→←F+P+K	58	
메드 쉐이킹	레온	→←F+P+K	70	
헌팅 미사일 킥	티나	→←F+P+K	50	경직
그래비티 드롭	바스	→←F+P+K	70	

기술 설명

잭 토네이도(↓F+K)

잭의 강력한 견제기 중 하나로, 워낙 빠른 데다 선 자세에서 터지는 하단이기 때문에 가드하기가 매우 까다롭다. 잭의 주된 공격이 중단K에 몰린다는 점을 역이용, 상대 방어의 맹점을 노려 기습적으로 사용하면 거의 맞출 수 있다. 히트시 크리티컬 상태에 빠지기 때문에 이후의 심리전 전개에도 유리한 고지를 점령할 수 있다.

토네이도의 잭이라 불리라

카우 로이(→→K)

대시하며 뻗어내는 강력한 무릎의 일격. 그냥 히트하면 다운될 뿐이지만, 카운터로 히트하거나 크리티컬 중에 넣으면 상당한 높이로 뜨게 된다. 제대로 히트하면 카우 로이 → 레이징 니 → 데빌 슬래시가 중량급 이하의 상대에게 무난히 히트하므로 강력한 띄우기 공격으로 사용할 수 있다. 두 종류의 발칸 니 킥(PP→K, ↓KP→K)으로의 배리에이션이 가능해 다양한 상황에서 공중 콤보를 노릴 수 있다.

카운터로만 맞아 봐라

레이징 니(↘↘K)

잭을 대표하는 띄우기 기술이다. 발동시의 낮은 자세 덕에 웬만한 중단기까지 무시하고 들어가 상대를 하늘 높이 띄울 수 있다. 가드 당한다고 해도 오버헤드킥으로 연계 가능하므로 반격을 노리는 상대에게 절망을 안겨줄 수 있다. 노멀 히트시에는 레이징 니 1회 추가 후 오버헤드킥, 카운터 히트 시에는 레이징 니 1회 추가 후 데빌 슬래시가 안정적으로 들어간다. 카스미와 아야네 등의 초경량급 캐릭터에게 카운터로 맞혔을 때는 레이징 니 2회 추가 후 오버헤드킥이라는 공놀이 콤보를 보여줄 수도 있다.

저 하늘의 별이 되어

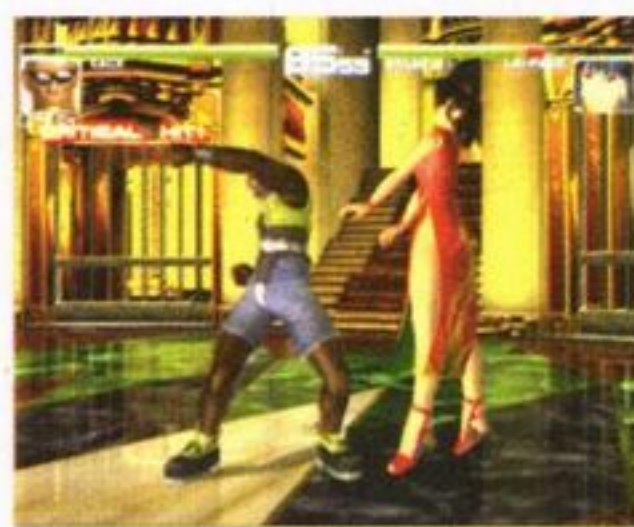
개틀링 니(→KK)

1격째인 티 카우 트롱의 발생이 빠르고 판정이 좋아 자주 사용하게 되는 기술이다. 제법 위력도 높고 타점이 낮아 태그 콤보의 마무리에 적합하다. 1격이 히트하면 2격까지 연계된다는 것도 멋지다. 2격째는 분명 카우 로이의 모션이나 카운터로 맞춰도 떠 주지 않는다는 것이 대단히 안타깝다.

데빌 슬래시(PP→PP)

지상에서는 러시형 띄우기로, 공중에서는 강력한 공중콤보로 사용할 수 있는 만능기. 마지막 어퍼 후에 뒤돈 자세가 된다는 것만 주의하면 언제 어디서나 자유자재로 사용할 수 있다. 특히 3타째의 공격 경직이 짧아서 공격을 중단하고 가드 혹은 홀드하고 있는 상대를 냉큼 잡아버릴 수 있다. 또, 역으로 3타째에서 공격을 끊는 척하고 딜레이를 줘 마지막 어퍼를 카운터로 맞출 수도 있다. 여러 모로 쓸모가 많은 기술.

감당할 수 있나

스파닝 힐킥(↓↘→PK)

상단 펀치에서 중단 킥으로 이어지는 강력한 크리티컬 제조기. 2타가 모두 히트하면 상대는 배를 움켜쥐고 넘어지기 시작하는데, 이 시간이 대단히 길어서 원하는 기술을 얼마든지 넣을 수 있다. 특히 발이 팔(八)자로 대치하고 서 있을 때 히트시키면 상대를 뒤로 돌려버리기 때문에 홀드 당할 위험마저 사라진다. 약간 변칙적인 방법으로 웨이크 스텝 후에도 사용할 수 있으니(↓↘→PK로 입력) 기억해 두자.

허리를 우지끈!

하드 러시(↘↘F+P)

상대를 붙잡고 복부에 펀치를 두 방 꽂은 후 뒤돌아 스트레이트로 날려 버리는 잡기. 은근히 데미지가 높고 앉아 대시 후 사용하기 쉬워 스플래시 탱크(↓↘→F+P)와 함께 단발 잡기로 자주 사용된다. 또 마지막 펀치로 상대를 뒤쪽 멀리 날려 버리기 때문에 데인저 존의 추가 데미지를 입히기 용이하다. 같은 이유로 벽에 몰려 수세에 빠졌을 때 사용하면 효율적. 데빌 슬래시(PP→PP)와 메비우스 러시(PPPK) 등의 러시 기술로 상대의 홀드를 유도한 후 의표를 찔러 종종 잡아 주도록 하자.

던 비주카(←→P)

발동이 지나치게 느려 썩 좋은 기술이라고 할 수는 없지만, 상대의 홀드 타이밍을 흐려 빈틈에 찔러 넣기에는 훌륭하다. 빙글빙글 돌다가 강렬한 스트레이트를 내기 때문에 리치가 길고, 또 나름대로 데미지도 높은 편이다. 날리기 거리도 대단히 길기 때문에 데인저 존의 추가 데미지도 심심치않게 노릴 수 있다. 단 기술의 발동과 종료 후에 딜레이가 길기 때문에 자주 사용할 기술은 아니다. 기회를 노려 단 한 방의 빙글빙글뚝쉬펀치를 넣어 주자.

스플래시 탱크(↓↘→F+P)

상대를 장난감처럼 패대기쳐 버린다. 하드 러시보다 커맨드가 쉽고 데미지가 약간 높은 데다 자리 바꾸기 효과도 있어 역시 빈번히 사용하게 된다. 상대가 벽에 붙어 있을 때 사용하면 벽잡기 버전인 플라이 보딩이 발동되는데, 보기에도 시원하고 같은 벽 잡기인 나이트메어 스탠드(상대가 벽 근처에 있을 때 →←F+P)보다 강력해 여러 모로 훌륭하다. 단, 나이트메어 스탠드와 달리 데인저 존의 추가 데미지는 입힐 수 없다.

스플래시 탱크나 플라이 보딩 공히 상대를 우롱하는 듯한 모션을 보이기 때문에, 평소 성격이 좋지 않던 친구와 대전할 때는 너무 자주 쓰지 않는 것이 만수무강에 이롭다.

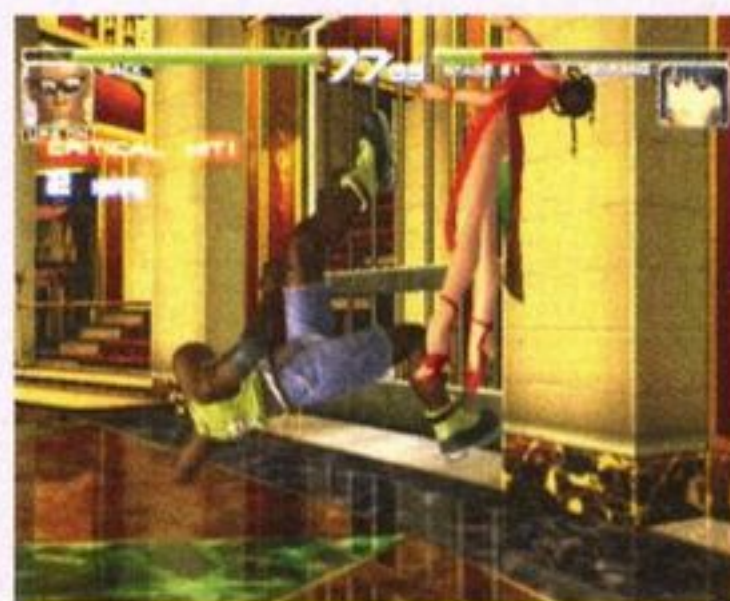
대전 가이드

배울 것도 많고 쓸 것도 많구만

기술표의 볼륨을 보면 알 수 있겠지만, 잭은 대단히 많은 기술을 익히고 있다. 그러나 마냥 기뻐할 일도 아닌 것이, 그 중에는 강력한 기술도 많지만 도무지 어디에 써야 할 지 용도를 알 수 없는 기술도 잔뜩 있다. 퍼포먼스용 기술로밖에 생각되지 않는 에어워크(→→P+K)나 때리고도 손해보는 하프 스핀 하이킥(←K)의 연계기, 어떻게 써야 할지 짐작조차 할 수 없는 덤블링 힐(←←KK) 등이 그 대표적인 예다. 저 많은 기술 중 필요한 것만을 골라 사용할 수 있는 혜안이 필요하다는 것인데… 자기류 무에타이라 쓸모 없는 기술이 많은 듯.

어디까지나 퍼포먼스의 잭이니까(끄덕끄덕)

태그 배틀에서도 통하는 자기류 무에타이

싱글 대전에서도 강력한 위력을 발휘하는 잭이지만, 태그 대전에서는 한층 빛을 발한다. 레이징 니와 데빌즈 어퍼 등 강력한 띄우기 공격들의 성능을 120% 발휘할 수 있는 데다가, 싱글 모드에서는 그다지 쓰는 일이 없는 트위스트 어퍼(↘P+K)나 히트선 라이즈(↘K) 등이 매력적인 띄우기 기술로 돌변한다. 태그 콤보를 전담하게 되는 데빌 슬래시는 타점의 범위가 넓고 다시 띄우기 효과가 뛰어나 높은 콤보 데미지를 노릴 수 있다. 혹여 레이팡과 태그팀을 구성하기라도 하면 지옥의 콤보 군단을 만들 수 있을 것이다.

태그모드에서라면 주저 없이 쓰자

많이 때리는 것보다 확실하게 때리는 것이 중요하다

잭을 처음 대하는 플레이어들이 가장 감명 받기 쉬운 기술은 데몬 러시(↘KKKKK)나 베리얼 러시(↓(길게)KKKKK) 등의 따발총 같은 중·하단킥이다. 그러나 실제로 이 녀석들은 홀드 당하기가 지나치게 쉬운 데다, 공격 경직이 워낙 길기 때문에 중간에 공격을 끊고 홀드를 노리는 상대를 잡는다는 것도 거의 불가능하다. 이렇게 겉보기만 요란한 기술에 정신력을 소모하는 것보다 한 발의 레이징 니를 어떻게 맞출 것인가를 생각하는 것이 훨씬 도움이 될 것이다. 스피닝 힐킥(↓↘→PK), 라이징 힐킥(↑K) 등의 크리티컬 발생기와 적절히 조합하여 레이징 니를 히트시킨 후, 데빌 슬래시(PP→PP)나 오버헤드킥(↘↘KK) 등의 공중 콤보로 연결하는 것이 바로 잭의 주공격 방법이다.

잭에겐 뭔가 특별한 하단킥이 있다

잭의 테츠 런(↓K)은 여타 캐릭터들의 기본 하단 킥과 차별되는 강력함을 품고 있다. 바로 테츠 런에서 테츠 런 스트레이트(↓KP)로 이어지는 연계기 때문. 기본 하단 킥에서 PP계열의 컴비네이션으로 이어지는 연계기는 잭 이외의 누구도 구사하지 못하는 스페셜리티. 또한, 판정이 하단에서 상단으로 이어지고, 이후 메비우스 러시(↓KPPK)나 데빌 슬래시(↓KP→PP)를 넣어 주면 하상중으로 연결되는 맹렬한 공격을 퍼부을 수 있다. 특히 판정이 상중하로 갈라지기 때문에 상대는 그야말로 도박적으로 홀드할 수밖에 없는 상황에 빠지게 된다.

노멀 히트시에는 테츠 런을 맞은 후에 스트레이트를 가드할 수 있지만, 테츠 런이 카운터로 히트하면 크리티컬이 발생하기 때문에 이후의 연계기를 끝까지 콤보로 넣을 수 있다(물론 상대가 홀드하지 않는다는 전제하에서). 가끔은 연계기를 끊고 홀드를 노리는 상대를 잡아 주면서, 옆에서 플레이하는 친구의 얼굴을 한 번쯤 살피는 것이 우정의 탑을 쌓는데 도움이 될 것이다.

잡기 성능도 천차만별, 골라잡는 재미가 있다?

잭의 잡기 공격 중 가장 많이 쓰이는 것으로는 하드 러시(↘↘F+P)와 스플래시 덩크(↓↘→F+P)가 있다. 데미지는 스플래쉬 덩크 쪽이 약간 높지만, 하들 러시는 자신의 후방으로 적을 날리는 효과가 있기 때문에, 데인저 존을 등지고 있다면 하드 러시를 사용하는 것이 효과적이다. 또, 상대가 벽을 등지고 있을 때 사용할 수 있는 잡기도 플라이 보딩(↓↘→F+P)와 나이트메어 스탠드(→←F+P)의 두 가지인데, 나이트메어 스탠드는 플라이 보딩보다 데미지가 낮은 대신 벽의 추가 데미지를 입힐 수 있으므로, 일반적인 벽에서는 플라이 보딩을, 폭발형 벽에서는 나이트메어 스탠드를 사용하도록 한다. 상황에 따라 다른 잡기를 선택해야 한다는 것이 귀찮기는 하지만, 선택의 폭이 넓다는 것은 흐뭇한 일이다.

콤보인가 아크로바트인가

잭 토네이도 → 티 소크 트론 → 미들킥 → 레이징 니 → 레이징 니 → 데빌 슬래시

스피닝 힐킥 → 데빌즈 어퍼 → 제노사이드 러시

라이징 힐킥 → 발칸 니킥 → 데빌 슬래시

레온

타격계와 잡기계, 어느 쪽의 캐릭터로도 분류하기가 애매한 레온.
분명 일반 타격계 캐릭터들에 비해 다양하고 강력한 잡기 기술들을 가지고 있지만, 타격기의 성능도 워낙 뛰어나 어느 쪽이라고 섣불리 규정할 수가 없다. 위력적인 한 번 한 번의 공격에 말리기 시작하면 상대는 도망갈 곳마저 잃어버리게 되는데… 워낙 건장한 체구라 스피드가 받쳐주지 못한다는 것이 안타까울 따름이다.

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 벽으로 날리기 / 하 : 하단 걸치 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
팜 애로우	↘P	중P	30	날
토마호크 엘보	↗P	중P	30	날
스매쉬 훅	↑P	중P	18	하, 날
스매쉬 어퍼	↑PP	(중P) 중P	(18) 22	(카)띄, 날
트레스 킥	(일어서며)K	상	36	(카)띄, 날
라이징 토마호크	↗K	중K	34	(카)띄, 날
자베린 킥	↑K	상	30	날
바디 소배트	F+K	중K	35	크, 날
블레스트 백 너클	→P	상	17	크
블레스트트레스	→PK	(상) 상	(17) 36	띄, 날
블레스트 드라이브 니	→P→K	(상) 중K	(17) 18	크
니 리프트	→K	중K	20	크
스매쉬	↘(길게)P	중P	25	띄, 날
솔리드 캐넌	↓↘→P	중P	35	날
헤드뱅	P+K	중P	25	날
힐 해머	→K	중K	30	날
암 그레네이드	→P+K	상	45	날
플레임 너클	→→P	상	24	크, (카)날
숄더 태클	→→P	중P	40	날
스윙 더블 해머	→P+K	중P	25	
리버스 더블 해머	→P+KP	(중P) 중P	(25) 30	크, (카)띄, 날
레그 스파이크	↙K	하	25	
바디 블로우	→P	중P	18	
스토머크 브레이크	→PK	(중P) 중K	(18) 30	크, 날
스토머크 크래시	→PP	(중P) 중P	(18) 18	
솔리드 크래시	→PPP	(중P 중P) 중P	(18 18) 25	날
크래시 레그 스파이크	→PP↓K	(중P 중P) 하	(18 18) 25	크
잽 · 바디 블로우	P→P	(상) 중P	(12) 18	
러시 소배트	P→PK	(상 중P) 중K	(12 18) 35	크, 날
러시 레그 스파이크	P→P↓K	(상 중P) 하	(12 18) 25	크
잽 · 하이킥	PK	(상) 상	(12) 28	크, (카)날
잽 · 스트레이트	PP	(상) 상	(12) 12	
스톰 훅	PPP	(상 상) 중P	(12 12) 28	날
스톰 소배트	PPK	(상 상) 중K	(12 12) 35	크, 날
스톰 어퍼	PP↙P	(상 상) 중P	(12 12) 32	크, (카)띄, (카)날
스톰 블레스트 너클	PP→P	(상 상) 상	(12 12) 24	크, 날
트랩 힐 해머	KK	(상) 중K	(32) 30	날
트랩 더블 해머	KP	(상) 중P	(32) 25	
트랩 리버스 해머	KPP	(상 중P) 중P	(32 25) 30	크, (카)띄, 날
자이언트 어퍼	↓↙→P	중P	32	크, (카)띄, 날
사이드 시미터	→→K	하	20	크, (카)날
시미터 록 힐	→→KK	(하) 중K	(20) 30	날
턴 로우 자베린	↓F+K	하	22	크

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
잽	P	상	12	
팜 스탬프	↘P	중P	20	
로우 너클	↓P	하	5	
하이킥	K	상	32	크, (카)날
미들 사이드킥	↘K	중K	26	크, (카)날
로우킥	↓K	하	12	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
턴 백너클	P	상	12	크
스매시 훅	PP	(상) 중P	(12) 18	날
스매시 어퍼	PPP	(상 중P) 중P	(12 18) 22	띄, 날
턴 바디 블로우	↓P	중P	15	
턴 로우 스핀 너클	↓(길게)P	하	13	
턴 스핀킥	K	상	30	날
턴 사이드킥	↓K	중K	28	크, (카)날
턴 로우 스핀킥	↓(길게)K	하	25	크

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어설트 다운 팜	(전방J 중)P	중P	15	크
어설트 프론트 킥	(전방J 중)K	중K	30	날
어설트 스매시 훅	(전방J 착지)P	중P	20	날
어설트 레그 스파이크	(전방J 착지)K	하	25	
에어 다운 팜	(수직J 중)P	중P	15	크
에어 프론트 킥	(수직J 중)K	중K	30	날
스텝 스매시 훅	(수직J 착지)P	중P	20	날
스텝 레그 스파이크	(수직J 착지)K	하	25	
트랩 스매시 훅	(후방J 착지)P	중P	20	날
트랩 레그 스파이크	(후방J 착지)K	하	25	

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
빅토르 역십자 굳히기	F+P	상단	45	기본
넥 행잉 쓰리	→F+P	상단	43	
넥 행잉 블로우	(상대가 벽)→F+P	상단	53	벽 데미지 추가
팔 굳히기	→F+P or (점프 중)F+P	상단	48	
파이어 스톰 SL	(상대가 벽)→F+P	상단	55	벽데미지 추가
다리 잡기	→→F+P	상단	45	
전갈 굳히기	(다리 잡기중)↓↓F+P	파생	45	
서서 아킬레스건 굳히기	(다리 잡기 중)→→F+P	파생	25	
역반 새우 굳히기	(서서 아킬레스건 굳히기 중)↓F+P	파생	35	
카니바사미	↘↘F+K	상단	42	
STF	(카니바사미 중)↓↓F+P	파생	10 25	
스탠딩 암 록	↓↙→F+P	상단	30	
수극완만	(스탠딩 암 록 중)→→F+P	파생	30	
DDT	(수극완만 중)↓F+P	파생	45	
데저트 팰콘	→↙↓↘→F+P	상단	67	날리기
뛰어들어 팔 역십자 굳히기	(상대 배후)F+P	상단	55	
헬 헤저드 록	(상대 배후)→F+P or (상대 배후 점프 중)F+P	상단	30 30	
슬리퍼 홀드	(상대 배후)→→F+P	상단	50	
스윙 슬리퍼	(슬리퍼 홀드 중)→→F+P	파생	40	
스윙 브레스 폴	(자신이 벽, 슬리퍼 홀드 중)→→F+P	파생	30 20	벽 데미지 추가
팔 굳히기	↓F+P or (점프 중)↓F+P	하단	40	
팔 누르고 역십자 굳히기	(팔 굳히기 중)↓F+P	파생	28	
크레이지 크래시	(팔 누르고 역십자 굳히기 중)↓↓F+P	파생	8 8 8	
스네이크 페이스 록	↙F+P or (상대 배후)↙F+P	하단	55	
리버스 암 록	(스네이크 페이스 록 중)↓F+P	파생	20	
그라운드 서브미션	↓F+P	다운	30	

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
목잡아 십자 굳히기	→↘F	상단P 반격	62	
뒤 아킬레스건 굳히기	→↘F	상단K 반격	30 32	
데스 트랩	→→F	중단P 반격	62	
스네이크 바이츠	(자신이 벽)→→F	중단P 반격	72	벽 데미지 추가
뛰어들어 팔 십자 굳히기	→→F	중단K 반격	62	
파고들어 십자 굳히기	→↙F	하단P 반격	62	
코브라 데스록	→↙F	하단K 반격	30 32	
캐칭 암 록	→→F	점프P 반격	62	
힐 홀드	→→F	점프K 반격	62	

DreamCast

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
니 드롭	↑P+K		22	
스톰핑	↓K		12	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필 : 「GO TO HELL」	←→F+P+K or →←F+P+K			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
데스 트랩	기본	(파트너가)→→F+P+K	62	
스네이크 바이츠	기본	(자신이 벽, 파트너가)→→F+P+K	72	벽 데미지 추가
헤비 샌드	잭	→→F+P+K	15 40 15	
길로틴 네이팜	바스	→→F+P+K	10 30 30	
얼티밋 스크럼	바스	↓↘→F+P+K	20 50 10	
얼티밋 테클	바스	(상대가 벽)↓↘→F+P+K	20 60	벽 데미지 추가
T.W.D	티나	→→F+P+K	30 40	
데저트 타이거	겐푸	→→F+P+K	70	
조인트 크래셔	베이먼	→→F+P+K	10 10 50	

기술 설명

니 리프트(→K)

손이 느리면 무릎이라도 빨라야지

레온의 기술 중 가장 빠른 발동시간을 자랑하는 무릎차기. 리치는 짧지만, 노멀 히트시에도 크리티컬 발생 효과가 있고 카운터로 히트할 때도 어중간한 높이로 뜨는 일이 없기 때문에, 크리티컬을 이용한 심리전에 유리하다. 판정도 대단히 좋아서 근거리 싸움에서는 빼놓을 수 없는 기술.

스매시(↘(길게)P)

앉은 자세에서 기습적으로 터지는 중단 띄우기 공격으로, 노멀 히트시에는 콤보를 넣을 수 있는 높이가 아니지만 카운터시에는 충분히 높이 떠 준다. 레온의 띄우기 공격 중 가장 발동이 빠르다는 이유만으로도 사용할 만한 가치는 충분. 상대의 상단 공격을 피한 후, 혹은 앉아 대시로 접근한 후 사용하도록 한다.

탁구의 스매시가 아니다

암 그레네이드(→P+K)

곰이라도 잡을 기세

팔을 크게 휘둘러 상대를 날려 버린다. 판정이 상단이고 기술 자체도 느린 편이라 성능이 좋다고 말할 수는 없지만, 그 위력과 리치, 그리고 강렬한 인상 때문에 쓰게 된다. 거리가 조금 벌어졌을 때 상대의 공격을 저지하는 느낌으로 사용하자. 날리는 거리가 대단히 길기 때문에 데인저 존의 추가 데미지도 쏠쏠하다.

데저트 팰콘(←↙↓↘→F+P)

가지고 있던 풍차식 백브레이커를 부활한 베이먼에게 빼앗기고, 본래 벽잡기로 발동되던 데저트 팰콘을 직접 사용할 수 있게 되었다. 데미지는 같지만 상대를 멀리 집어던지기 때문에, 데인저 존의 추가 데미지도 노릴 수 있다. 레온으로서는 크게 이득을 본 셈. 워낙 강력한 잡기이니 상대가 틈을 보이면 꼬박꼬박 잡아 주자.

직립자세 인간포탄

카니바사미(↘,↘F+P)

너의 다리, 내가 맡겠다

쓰러지면서 상대의 다리를 걸어 넘어뜨리고, 이후 연속 잡기인 STF로 연결할 수 있다. 자체의 데미지도 쓸만 하고 STF까지 들어가면 상당한 위력을 기대할 수 있다. 자세의 특성상 상단 회피 효과가 크고, 경우에 따라서는 중단 공격까지 가뿐히 무시하고 잡아 버린다. 상대의 공격 모션까지 잡아 버릴 수 있다는 것 또한 큰 매력. 빠른 견제기가 없는 레온에게는 견제의 의미에서도 대단히 중요한 기술이다. 쓰고 쓰고 또 쓰자.

대전 가이드

숨쉴 틈을 주지 마라

레온은 각각의 타격기가 대단히 강력하지만, 중량급의 숙명인 '느린 캐릭터'가 되어 버렸다. 움직임이 민첩한 상대에게 흐름을 빼앗기면 크게 불리해 지고 마는 것이다. 따라서 지속적인 공격 페이스를 유지하면서 상대에게 반격의 실마리를 쥐어주지 말아야 한다. 솔리드 크래시, 스매시 어퍼, 스톰 소배트 등의 러시 계열 공격 위주로 끝없이 파상공세를 퍼부어 한 번 잡은 분위기를 곧장 승리로 끌어가야 한다. 상대가 빠른 공격으로 반격할 기미가 보인다면 니 리프트나 재버린 킥 등 발동 시간이 짧은 견제기로 맥을 끊어주고, 기회를 잡아 카니바사미나 데저트 팰콘 등의 강력한 잡기로 승기를 쥐도록 하자.

빈틈이 보이면 띄워라

카운터를 노려 띄워라

여타 콤보 위주의 캐릭터에 비해 그 수는 적지만, 레온 역시 다양한 띄우기 공격을 가지고 있다. 자이언트 어퍼(↓↙←P), 트래스 킥(일어서는 도중 K), 라이징 토마호크(↗K) 등 상단, 중단P, 중단K에 고루 퍼져 있어 홀드에 당할 위험도 그만큼 줄어든다. 상대를 띄우는 데 성공했다면 솔리드 크래시(→PPP)나 러시 소배트(P→PK) 등의 콤보로 확실한 데미지를 노리자. 데미지 자체는 러시 소배트쪽이 높지만, 솔리드 크래시를 히트시킨 후에는 달려가 다운잡기인 그라운드 서브미션을 노릴 수 있으니 취향대로 선택하도록 한다.

강력한 잡기가 그의 보물이다

레온 역시 티나나 바스 등의 잡기 캐릭터들과 동급의 위력 높은 잡기를 보유하고 있다. 카니바사미 · STF의 컴비네이션은 데미지도 높을 뿐더러 잡기 자체의 성능이 훌륭하며, 풍차식 백브레이커 대신 생긴 데저트 팰콘은 상당한 위력과 함께 데인저 존의 추가 데미지도 노릴 수 있다. 데인저 존에 꽂지 못하고 맨바닥에 떨어졌을 때는 그라운드 서브미션이 확정적으로 들어가니, 어떤 의미에서는 티나의 J.O사이클론이나 바스의 J.F.B.B보다 강력하다고 할 수 있다(커맨드도 사용하기 쉽지 않은가?). 스탠딩 암 록의 연속 잡기 역시 3단까지 성공할 경우 100 이상의 데미지를 줄 수 있어, 연속 잡기의 타이밍에 자신 있다면 자주 사용해도 좋다. 한 번 노린 타겟은 절대 놓치지 않는 것이 암살자의 자세. 노렸다면 잡는 것이다!

그러나 암살자도 태그 모드는 어쩔 수 없다

다른 중량급 캐릭터들과 마찬가지로, 레온 역시 태그 모드에 취약한 면모를 보인다. 동작이 굼뜨다는 것이 가장 큰 이유이고, 적절한 태그 연계기가 부족하다는 것이 그 두 번째 이유일 것이다. 파트너에게 태그 콤보를 넘겨받았을 때, 마땅히 이어줄 수 있는 것이 스톰 어퍼(PP↙P)뿐이라는 것만 봐도 레온이 얼마나 빈곤한 캐릭터인지 알 수 있다. 슬퍼도 도리는 없다, 눈물 한 조각 씹으며 변함없는 스톰 어퍼를 날리는 수밖에.

암살자가 뽑아내는 사막의 연속기

플레임 너클
- → 팜 스탬프 → 자이언트 어퍼 → 솔리드 크래시
- → 트래스 킥 → 힐 해머 → 그라운드 서브미션
- → 라이징 토마호크 → 크래시 레그 스파이크
- → 스매시 어퍼 → 니 리프트 → 러시 소배트

잔리

빠르고 호쾌한 기술들로 무장한 신감각 절권도 캐릭터 잔리.
상대의 넋을 빼앗을 정도로 신속하고 직선적인 파상공세로 DOA2 최고의 러시 캐릭터로 자리잡아 버렸다. 그의 강렬한 격투 스타일에 많은 남성 플레이어들의 지지를 얻고 있는데… 반대로 많은 여성 플레이어들이 잔리에게 혐오감을 갖는 이유는 대체 무엇이란 말인가.

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 벽으로 날리기 / 하 : 하단 경직 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
너클어퍼	↗P	상	16	
백 훅	↑P	상	24	
하이 신니킥	↖K	상	25	크, (카)띄
리어 하이킥	↑K	상	35	날
킥어퍼	↗K	중K	23	크, (카)띄
이기각	↗KK	(중K) 상	(23) 25	크, 날
절함 숍	→P	중P	26	크, (카)날
스웨이 잽	↖P	상	12	리드 잽 연계기로 연결
잽 하이킥	PK	(상) 상	(10) 30	크, (카)날
소닉 훅	P→P	(상) 상	(10) 18	크
소닉 스핀킥	P→PK	(상 상) 중K	(10 18) 30	날
소닉 로우 스핀킥	P→P↓K	(상 상) 하	(10 18) 25	크
소닉 블로우	P↓P	(상) 중P	(10) 18	
소직 어퍼	P↓PP	(상 중P) 중P	(10 18) 20	
콤보 로우 스핀킥	P↓(길게)PK	(상 중P) 하	(10 18) 25	크
리드 훅	PP	(상) 상	(10) 10	
백너클	PPP	(상 상) 상	(10 10) 10	
드래곤 러시	PPPK	(상 상 상) 상	(10 10 10) 47	날
드래곤 캐논	PPP→P	(상 상 상) 중P	(10 10 10) 45	날
드래곤 슬라이서	PPP↓K	(상 상 상) 하	(10 10 10) 24	크
콤보 너클 어퍼	PP→P	(상 상) 상	(10 10) 12	
콤보 하이킥	PPK	(상 상) 상	(10 10) 26	날
바디 블로우	→P	중P	18	
바디 어퍼	→PP	(중P) 중P	(18) 20	
바디 로우 스핀킥	→P↓K	(중P) 하	(18) 25	크
플래쉬 훅	⟶P	상	18	크
플래쉬 스핀킥	⟶PK	(상) 중K	(18) 30	날
플래쉬 로우 스핀킥	⟶P↓K	(상) 하	(18) 25	크
로우 드래곤 해머	↙P	하	20	
드래곤 해머	⟶P	중P	28	크, 날
신니킥	F+K	중K	24	날
신니 하이킥	F+KK	(중K) 상	24 35	날
미들 훅 킥	←K	중K	24	
더블 훅 킥	←KK	(중K) 상	(24) 25	크, 날
슬러스트 스파이크 킥	↓KK	(하) 중K	(12) 37	날
슬러스트 스핀킥	↓(길게)KK	(하) 하	(12) 25	크
사이드 마스터 킥	↘KK	(중K) 상	(22) 32	날
드래곤 스트라이크	↘K→P	(중K) 중P	(22) 50	날
사이드 백 킥	↘K←K	(중K) 중K	(22) 25	크, 날
스냅 킥	→K	중K	20	
스냅 스핀킥	→KK	(중K) 상	(20) 32	날
스냅 스파이크 킥	→K⟵K	(중K) 중K	(20) 37	날
드래곤 로우 킥	↙K	하	24	크
로우 스핀킥	↓F+K	하	25	크
드래곤 블로우	↓↘→P	상	40	클, 날
드래곤 엘보	P+K	중P	35	뒤, 클, 날
드래곤 너클	↓(길게)⟶P	중P	50	클, 날
드래곤 킥	↓↘→K	경상	55	클, 날
드래곤 스파이크	⟶K	중K	40	클, 날
플래쉬 턴	⟵P	상	18	뒤, 크
하이 스핀킥	KK	(상) 상	(30) 32	날
드래곤 플래어	⟶K	중K	42	날
드래곤 스탭 하이	→F+K	상	36	날

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
리드 잽	P	상	10	
리드 어퍼	↘P	중P	20	
로우 너클	↓P	하	5	
하이킥	K	상	30	크, (카)날
사이드킥	↘K	중K	22	크, (카)날
슬래시 토우 킥	↓K	하	12	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
턴 잽	P	상	12	
턴 바디 블로우	↓P	중P	15	
턴 로우 너클	↓(길게)P	하	10	
턴 하이킥	K	상	10	날
턴 사이드킥	↓K	중K	27	크, (카)날
턴 스핀킥	↓(길게)K	하	25	크
블라인드 너클	↗P	상	45	클, 날
블라인드 엘보	P+K	중P	40	클, 날

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
프론트 점프 너클	(전방J 중)P	중P	15	크
프론트 점프 스냅킥	(전방J 중)K	중K	30	날
프론트 점프 스핀너클	(전방J 착지)P	상	18	
프론트 점프 스핀킥	(전방J 착지)K	하	25	크
점프 너클	(수직J 중)P	중P	15	크
점프 스냅킥	(수직J 중)K	중K	30	날
점프 스핀너클	(수직J 착지)P	상	18	
점프 스핀킥	(수직J 착지)K	하	25	크
백점프 스핀너클	(후방J 착지)P	상	18	
백점프 스핀킥	(후방J 착지)K	하	25	크

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
헬 드라이브	F+P	상단	40	기본
드래곤 건너	→F+P	상단	42	경직
견착 던지기	←F+P or (점프 중)F+P	상단	48	
더 웨이 오브 더 드래곤	↓↙←F+P	상단	5 5 5 5 5 30	날
더 폴 오브 더 드래곤	(상대가 벽)↓↙←F+P	상단	5 5 5 5 5 20 20	벽 데미지 추가
헤드록	↓↘→F+P	상단	53	
불도깅 헤드록	(헤드 록 중)⟶F+P	파생	25	
드래곤 스매시	(자신이 벽, 헤드록 중)⟶F+P	파생	35	벽 데미지 추가
드래곤 레이브	(상대 배후)F+P	상단	30 20	
절함펀치	(상대 배후)↓↘→F+P or (상대 배후 점프 중)F+P	상단	58	
프론트 페이스록	↓F+P or (점프 중)↓F+P	하단	55	
사이드 버스터	↙F+P	하단	60	
징벌 펀치	(상대 배후)↓F+P or (상대 배후 점프 중)↓F+P	63		

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
갈 레스 숏 니	→↖F	상단P 반격	28 30	
트레스 건너	→↖F	상단K 반격	58	
더블바인드	⟶F	중단P 반격	10 10	경직
레그 스윕	⟶F	중단K 반격	58	
딥 더 드래곤	→↙F	하단P 반격	28 30	
드래곤 트위스트	→↙F	하단K 반격	20 5 5 28	
드래곤즈 로어	⟶F	점프P 반격	28 30	

DreamCast

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
짓밟기	↑P+K		20	
엔터 더 드래곤	↑F+P+K		15 5 5	
로우 스냅킥	↓K		10	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필 : 샤우트	←→F+P+K or →←F+P+K			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
닙 더 드래곤	기본	(파트너가)→←F+P+K	28 30	
더블 드래곤	레이팡	→←F+P+K	10 10 10 40	날리기
트윈 샷	하야부사, 아인	→←F+P+K	30 40	
드래곤 바이스	아인	↓↘←F+P+K	40 40	
드래곤 크러쉬	레온, 베이먼	→←F+P+K	30 40	
건너 헤븐	겐푸	→←F+P+K	20 20 30	

기술 설명

킥 어퍼(↗K)

잔리 주력의 띄우기 기술. 노멀 히트시 크리티컬을 뽑아낼 수 있어 곧바로 다른 띄우기로 연결할 수 있다. 가드 당할 경우 헛점이 크므로 지나치게 모험적으로 사용하는 것은 좋지 않다. 띄우는 높이가 높지만 공격 딜레이가 길기 때문에 태그모드에서 특히 애용되는 기술.

언제 어디서나 강력한 킥 어퍼

하이 신니킥(↖K)

하이 신니킥이 아니다

성능 자체는 킥 어퍼와 유사하지만 판정이 상단이라 킥 어퍼를 노린 중단K 홀드를 피할 수 있다. 킥 어퍼와는 반대로 조금 낮게 띄우지만 딜레이가 짧아 태그모드보다는 싱글 대전에서 사용하기 편리하다. 킥 어퍼와 병용하여 상대에게 하늘의 푸르름을 알게 해 주자.

스냅 킥(→K)

기본 중단킥보다 발동이 빨라 마땅한 견제기가 없는 잔리에게 힘을 보태준다. 사실 잔리는 러시 전문 캐릭터라 여타 캐릭터에 비해 견제기의 중요성은 떨어지지만, 공격 페이스를 잃어버렸을 때 상대의 공격을 끊으면서 다시 러시 페이스를 되찾기 위해 사용하기 좋은 기술. 이렇다 할 빈틈도 없어 아무런 부담 없이 원할 때 사용할 수 있다.

지극히 실용적인 킥이다

드래곤킥(↓↘→K)

사용할 때는 기합을 지르는 것 잊지 말자

잔리의 트레이드마크라 할 수 있는 강상단의 날아차기. 가드가 불가능한 만큼 발동은 느리지만, 기술 자체에 익숙해지지 않으면 눈으로 보고 홀드하기는 어렵다. 위력도 대단한 데다 클로즈 히트도 가능하니, 벽 근처에서 제대로 때리면 단 한 발로 100 이상의 데미지도 낼 수 있다. 홀드 혹은 흘리기에 당해도 빈틈이 없으니 마음놓고 사용하자.

더 웨이 오브 더 드래곤(↓↙←F+P)

변변한 잡기가 없는 잔리에게는 최고의 성능을 발휘하는 더 웨이 오브 더 드래곤. 기술명에 비해 다소 더티해 보이는 잡기지만 성능만은 일품이다. 날리기 성격이 있어 데인저 존의 추가 데미지도 노릴 수 있고, 혹여 벽 근처에서 더 웨 오브 더 드래곤이 발동된다면 상대의 전의는 격감할 것이다. 때리면 신나고 맞으면 짜증나는 류의 전형적인 기술.

빰다구를 다다다닥!

대전 가이드

러시는 저글링이나 질러만 하는 게 아니다

잔리는 DOA2에서도 최고의 러시 캐릭터로 꼽는다. 스피드 면에서는 카스미나 아야네 등보다는 근소한 차로 뒤지지만, 절권도 특유의 공격적인 성향과 잔리 자체가 뿜어내는 날카로운 이미지가 제대로 만나 공격당하는 쪽에 상당한 압박감을 주기 때문이다. 실제로 그의 기술 하나 하나는 대단히 직선적이며, 카운터를 노린다거나 하는 경향보다는 정직하게 때리는 타입의 공격이 대부분이다. 이왕 그렇게 된 것, 빠르고 정확한 PP 계열과 성능 좋은 띄우기의 킥 어퍼 및 하이 신니킥, 판정 좋은 중단의 바디 블로우 등을 위주로 정신없이 몰아치는 스타일로 싸우도록 하자.

공중 콤보는 강력한 것 한 가지면 족하다

만부부당이라면 관우는 드래곤 캐넌 같은 사람이었던 걸까

보통 캐릭터별로 상황에 따라 사용할 수 있는 2~3가지의 콤보 기술을 가지고 있지만, 잔리는 '어떤 상황에서도 사용할 수 있는' 단 한 가지의 공중 콤보만을 가지고 있다. 이름하여 드래곤 캐넌(PPP→P). 타점이 낮기 때문에 어떤 띄우기 뒤에도 히트하고, 자체의 데미지도 높은 데다 날리기 성능이 뛰어나 웬만한 거리의 데미지존까지는 단숨에 날려 버린다. 백너클(PPP) 이후 연계기의 분기를 이용하여 지상에서도 사용할 수 있으니, 쓸모 없는 것 여러 가지보다 확실한 것 한 가지를 갖고 있는 것이 훨씬 강하다는 것을 몸으로 느끼게 해 준다.

너의 경직은 풀릴 날 없다

잔리는 성능 좋은 띄우기와 함께 남부럽지 않을 만큼의 경직기를 가지고 있다. 카운터 히트 없이도 크리티컬 상태를 만들 수 있는 기술만 해도 하이 신니킥(↖K), 킥 어퍼(↗K), 플래쉬 턴(←←P), 드래곤 로우킥(↙K), 드래곤 해머(←→P), 절함 촙(←P) 등 상중하단에 골고루 퍼져 그 수도 농담이 아니다. 이렇게 다양한 경직기로 크리티컬 상태로 몰아붙이면서 띄우기에 이은 드래곤 캐넌이나 혹은 잡기냐, 아니면 다른 경직기로 다시 크리티컬을 뽑느냐 하는 과제만 던져도 상대는 10년 동안 할 고민을 단 3분에 쏟아내게 된다.

태그 콤보에 콤보 너클 어퍼 있으매

드래곤 캐넌은 강력한 콤보 마무리 기술이지만, 여러 번의 태그로 높은 데미지를 뽑을 수 있는 태그 배틀에서는 단 한 번의 태그로 마무리하기에는 아쉬움이 남는다. 이 때 사용할 수 있는 것이 콤보 너클 어퍼(PP→P). 자체의 데미지는 그다지 기대할 수 없지만, 공중에 뜬 상대를 재차 띄우는 성능이 있기 때문에 한 번은 파트너에게 넘겨줄 수 있다. 물론, 파트너가 드래곤 캐넌을 직접 넣는 경우보다 강력한 마무리를 해줄 수 있을 때만 사용할 것. 파트너가 미적지근하다면 잔리가 직접 마무리하는 것이 낫다.

이것이 러시의 정석이다

드래곤 로우킥 → 킥 어퍼
- → 백너클 → 하이 신니킥 → 드래곤 캐넌
- → 리드 어퍼 → 하이 신니킥 → 콤보 너클 어퍼 → 소닉 스핀킥
- → 절함 촙 → 킥 어퍼 → 드리곤 캐넌
- → 드래곤 해머 → 드래곤 블로우

레이팡

연변처녀일 리 없는 천재 태극권사 아가씨.

레이팡을 한 단어로 표현하면 "강하다." 두 단어로는 "빠르고 강하다." 세 단어로는 "빠르고 강하고 예쁘…." 미소녀 캐릭터답지 않은 일격의 파워가 대단하며 태극권 특유의 우아한 자세가 대단히 아름답다. 초보자가 쓰기에도 쉬운 캐릭터.

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 벽으로 날리기 / 하 : 하단 경직 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
전조	↗P	중P	25	
사비주격	↑P	상	18	(카)날
단각	↗K	중K	23	크, (카)띄
이기각	↗KK	(중K) 상	(23) 25	띄, 날
전신파련각	↖K	상	34	날
쌍안	→→P	중P	26	날
쌍풍관이	→→P	상	25	크
칠촌고	→→P	중P	40	클, 날
넘어뜨리기	↓↓K	하	25	크
금계독립	P+K	상+중K	25 20	(카)띄, 날
주격	→P	중P	17	
연주격	→PK	(중P) 상+중K	(17) 25 20날,	(카)띄
엄수타	→→P	상	26	크
포두추산	→P	중P	22	
포두추산·전조	→PP	(중P) 중P	(22) 25	(카)날
습지룡	↙P	중P	18	날
상보칠성	↙PP	(중P) 중P	(18) 28	크, 날
소금타	↓↘→P	중P	32	크, 날
격지	↘↘P	하	20	
격지단각	↘↘PK	(하) 중K	(20) 23	크, (카)띄
격지이기각	↘↘PKK	(하 중K) 상	(20 23) 25	띄, 날
격지배절	↘↘PP+K	(하) 중P	(20) 35	띄, 날
측단각	→K	상	24	크, (카)날
분각	→→K	중K	32	띄, 날
파각	↑K	상	24	크, (카)띄
계면각	←K	상	30	날
천궁퇴	←KK	(상) 중K	(30) 20	띄, 날
천궁련퇴	←KK↓K	(상 중K) 하	(30 20) 15	크
부인각	↙K	하	15	
부인넘어뜨리기	↙(길게)KK	(하) 하	(15) 23	크
도각·배절고	↘KP+K	(중K) 중P	(25) 35	띄, 날
포호귀산	→P+K	상	22	크, 날
변신단편	↘P	중P	29	단편 이후의 연계기로 연결
고탐마	PP	(상) 상	(10) 12	
연환소금타	PPP	(상 상) 중P	(10 12) 32	크, 날
옥녀천사	PP→P	(상 상) 중P	(10 12) 20	
연환금계독립	PP→PK	(상 상 중P) 상+중K	(10 12 20) 25 20	(카)띄, 날
연환포두추산	PP→P	(상 상) 중P	(10 12) 22	
연환전조	PP→PP	(상 상 중P) 중P	(10 12 22) 25	(카)날
연환축각	PPK	(상 상) 상	(10 12) 25	크
연환연축각	PPKK	(상 상 상) 상	(10 12 25) 28	날
연환천궁퇴	PPK↓K	(상 상 상) 중K	(10 12 25) 20	띄, 날
연환넘어뜨리기	PP↓K	(상 상) 하	(10 12) 25	크
청룡출수	P↘P	(상) 중P	(10) 20	
청룡쌍안	P↘PP	(상 중P) 중P	(10 20) 26	날
청룡배절고	P↘PP+K	(상 중P) 중P	(10 20) 35	띄, 날
단편·계면각	P←K	(상) 상	(10) 30	날
단편·천궁퇴	P←KK	(상 상) 중K	(10 30) 20	날, 띄
단편·천궁연퇴	P←KK↓K	(상 상 중K) 하	(10 30 20) 15	크
연축각	KK	(상) 상	(28) 32	날
축각·천궁퇴	K↓K	(상) 중K	(28) 20	날, 띄
백학경수	←P+K	상	20	크
당두포	↙P+K	중P	34	날
배절고	↓P+K	중P	35	클, 날, 띄
선풍각	F+K	중K	35	날

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
단편	P	상	10	
나찰의	↘P	중P	20	단편 이후의 연계기로 연결
쌍통포	↓P	하	5	
축각	K	상	28	크, (카)날
도각	↘K	중K	25	크, (카)날
하탕각	↓K	하	10	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
전신단편	P	상	12	
후조	↓P	중P	16	
전신하세단편	↓(길게)P	하	12	
전신축각	K	상	30	날
전신탕각	↓K	중K	25	크, (카)날
전신하세탕각	↓(길게)K	하	23	크
섬통배	P+K	중P	38	날

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
비상타격	(전방·수직J 중)P	중P	15	크
비상탕각	(전방·수직J 중)K	중K	30	날
비상쌍안	(점프 착지)P	상	22	크, 날
비상달리기	(전방·수직J 착지)K	하	25	
퇴신천궁퇴	(후방J 착지)K	중K	20	날

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
도예	F+P	상단	42	회피 가능
야마분종	←F+P	상단	46	
회신추추	(자신이 벽 근처)←F+P	상단	O	
도권고	↘F+P	상단	20+32	
편신타	→→F+P	상단	55	
노술요보	→→F+P or (J 중)F+P	상단	25+25	날리기
노술압신보	(상대가 벽 근처)F+P	상단	25+35	벽데미지 추가
도수타홍	↓↘→F+P	상단	48	연속잡기 발동
태공조어	(도수타홍 중)←F+P	파생	20	연속잡기
연·태공조어	(태공조어 중)→→ or →→F+P	파생	32	연속잡기
탁견	(태공조어 중)→→ or →→F+P	파생	28	연속잡기, 날리기
자루 엎기	↓↙←F+P	상단	15+47	
탁주돌기	(상대 뒤에서)F+P	상단	55	
상보고	(상대 뒤에서)→→F+P	상단	58	날리기
술청후파각	(상대 뒤에서)↓↘→F+P	상단	30+30	
토일권	↓F+P	하단	10+20+28	
금계독립	↗F+P or (J 중)↓F+P	하단	62	
제수상세	(상대 배후)↓F+P or (상대 배후, J중)↓F+P	하단	65	

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
전신소퇴	→↖F	상단P 반격	62	
노퇴탕신	→↖F	상단K 반격	32+30	
편신각	→←F	중단P 반격	62	
편신배절고	(자신이 벽 근처)→←F	중단P 반격	30+42	벽 데미지 추가
대수횡투	→←F	점프P 반격	62	
회련	→←F	중단K 반격	O	뒤잡기
섬신포퇴	→←F	점프K 반격	62	
쌍탁각	→↙F	하단P 반격	62	
포퇴조각	→↙F	하단K 반격	62	
채열	←↗F	상중단P 흘리기	O	
봉세	←↗F	상중단K 흘리기	O	
이세	←↘F	하단P 흘리기	O	
회주	←↘F	하단K 흘리기	O	

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
낙성추격	↑P+K		18	
진각	↓K		15	

DreamCast

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필 : 영신세	←→F+P+K			
어필 : 「ダメダメですね」	↓↓F+P+K			
어필 : 「よ~し!」	→←F+P+K			
어필 : 「だめだめですね」	←F+P+K			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
편신격	기본	(파트너기)←→F+P+K	62	벽 근처에서 편신배절고
천양용격	진리	→←F+P+K	20 50	날리기
선신강룡	진리	↓↘→F+P+K	45+15+10+10	
합신견고	엘레나	→←F+P+K	20+20+30	
선비개타	티나	→←F+P+K	70	

기술 설명

파각(↑K)

빠른 발동의 상단킥으로, 많은 띄우기 기술 중 유일한 상단. 워낙 중단기가 많은 레이팡이므로 상대의 홀드를 피한다는 측면에서도 중요한 기술이다. 자체의 데미지는 그다지 기대할 수 없지만, 카운터로 히트했을 때 머리 위까지 띄울 수 있으므로, 나찰연축각(↘PPKK) 등의 강력한 연속기를 넣어줄 수 있다. 차기 동작 자체도 대단히 귀엽다!

도각·배절고(↘KP+K)

기본 중단킥인 도각을 뻗은 후 곧바로 배절고를 넣는다. 도각이 히트하면 크리티컬상태에 빠지기 때문에, 상대가 곧바로 중단P 홀드를 하지 않으면 배절고까지 그대로 맞출 수 있다. 특히 도각이 카운터로 히트하면 상대는 엉덩방아를 찧으면서 쓰러지는데, 이 때 배절고를 넣으면 대단히 높이 뜨기 때문에 강력한 공중콤보로 마무리할 수 있다. 또한 도각·배절고 자체의 타점이 낮고 위력도 크므로 공중콤보로도 애용하자.

착혼고(←→P)

상대를 강하게 어깨로 떠미는 공격으로, 단독히트 기술로는 최강의 데미지(40)을 자랑하는데다 날리기 성능까지 가지고 있다. 발동도 터무니없이 빠르고(발동 시간이 도각과 같다), 근거리에서 히트시 클로즈 히트가 발생기 때문에, 경직이 약간 긴 것은 감수하고 써줘야 하는 기술이다. 공중콤보의 마무리나 상대의 일방적인 러시 견제에 적합.

그녀가 그의 넓은 가슴에 살포시 어깨를 기대었다

금계독립(P+K)

대부분의 캐릭터가 하나쯤은 가지고 있는 무릎공격. 카운터히트시 띄우기 성능을 가지고 있다. 특이한 것은 기술 자체의 특성인데, 상K와 중K의 성격을 동시에 가지고 있어서, 양쪽 모두로 홀드가 가능하다는 것이다. 쓰는 쪽에서는 어느 정도의 부담으로 작용하는 부분. 또, 지상에서 히트할 때는 상K와 중K가 연속으로 히트한 것으로 처리되어 2HIT로 표시되고 데미지 역시 25 + 20 = 45인데, 공중에서 히트할 때는 데미지 25의 1히트로 처리된다. 성격 파악이 난감한 기술. 사정이야 어쨌든 연주격(→PK) 연계기의 강력함 때문에 사용하지 않을 수 없다.

어정쩡해 보여도 강력하다

쌍안(→→P)

한 발 내딛으며 쌍장을 뻗는 공격으로, 리치가 제법 길고 판정이 좋아 도각과 함께 견제기로 애용되는 기술이다. 노멀히트시 다운, 카운터로 히트하면 크리티컬 상태를 안겨줄 수 있기 때문에 일단 맞추면 중거리에서의 우선권은 빼앗았다고 봐도 좋다. 가드 당했을 때 상대가 잡기로 반격하면 피할 수 없지만 어느 정도 거리가 벌어지기 때문에 반격에 대한 걱정은 하지 않아도 좋다.

진각과 쌍장

전신파련각(↖K)

뒤로 점프하며 회전킥을 날린다. 후퇴하며 사용하는 공격이고 판정 역시 상단이라 가만히 서 있는 상대를 때릴 수는 없지만, 쇄도해 들어오는 적의 공격을 피하면서 반격하기에는 제격이다. 자체의 데미지도 높은 편이고 기술의 특성상 카운터가 발생할 확률도 높으니, 심심치않게 이용해 주면 상대가 러시에 부담을 느끼게 된다.

자주염기(↓↙←F+P)

단일 잡기로는 최강의 데미지를 자랑한다. 자체의 위력도 대단하지만, 낙법이 불가능하고 다운공격이 거의 들어가기 때문에, 이 한 번의 잡기로 웬만한 콤보 이상의 데미지를 입힐 수 있다. 상대의 홀드를 노려 적극적으로 잡아 주자.

도수타훈(↓↘→F+P)

레이팡 유일의 잡기 콤보로, 연·태공조어와 탁견으로 분기된다. 자체의 데미지는 연·태공조어가 약간 높지만, 탁견은 도수타훈이 들어간 시점에서 레이팡의 등뒤로 상대를 날리는 성능이 있으므로, 허허벌판에서는 연·태공조어로, 데인저 존이 근처에 있다면 탁견으로 이어주자. 데미지가 대단히 높으니, 타이밍을 정확히 익혀 성공률을 높여 두는 것이 좋다.

오늘 밤, 너는 악몽을 꾸게 될 거야

기술 설명

조금은 변한 그녀

이젠 안심할 수 없어

가장 먼저 눈에 띄는 변경점은 배절고가 공중에서 히트했을 때. 본래 띄우기 공격인 배절고는 도각 · 배절고나 청룡배절고(P↘PP+K) 등의 형태로 공중콤보에도 종종 이용되는데, 본래 아케이드 버전에서는 공중에서 배절고가 히트하면 상대는 그대로 다운되었지만, 먼저 발매된 PS2판에서처럼 상대가 구르도록 변경되었다. 타격감도 훨씬 좋아졌거니와, 다운 공격 넣기가 수월해졌다. 동시에 타점도 약간 낮아져서 기쁨 두 배.

또 커맨드가 간편해 대쉬 후 기습 잡기로 자주 사용하던 노술요보 (→→F+P)의 경우, 본래 벽에 밀착했을 때만 노술압신보가 발동, 추가 데미지를 입힐 수 있었으나, 기술 자체에 날리기 성능이 추가되어서 데인저 존과 어느 정도의 거리만 유지하면 가볍게 추가 데미지를 넣어줄 수 있다(물론, 벽에 밀착했을 때는 여전히 노술압신보가 발동된다). 성능에 비해 데미지가 낮아 아쉬운 잡기였는데, 이제 주위 환경만 받쳐준다면 자루얻기에 버금가는 데미지를 줄 수 있다. 만세.

템포를 잡으면 승리는 확정

레이팡 최선의 전략은 「중거리에서의 견제 이후 근거리로의 빠른 쇄도」이다. 기본적으로는 상대와 일정 거리를 유지하면서 견제기로 상대의 공격을 봉쇄하다가, 빈틈이 보이면 곧바로 쇄도해 온갖 잡기나 칠촌고 등의 한방기, 혹은 강력한 연속기로 끝없이 괴롭혀 주는 전략이다. 성능 좋은 견제기가 많은 레이팡이기 때문에 가능한 전략이라고 할까.

견제기로서 최강의 위치를 차지하는 것은 단연 도각(↘K)이다. 단지 기본 중단킥일 뿐이지만, 레이팡의 도각은 여타 캐릭터들의 기본 중단킥보다 발동 시간이 1~2프레임 빠르고 리치도 길기 때문에, 단순히 기본기라고 젖혀두기에는 지나치게 강력한 성능을 자랑한다. 한 걸음 전진하며 다리를 뻗기 때문에 근거리로 접근해 들어가기도 용이하고, 이후 배절고로의 연계 때문에 상대는 쉽게 반격할 엄두조차 내기 어렵다. 도각을 맞춘 후 배절고나 잡기나의 2지선다만 걸어 줘도 상대는 정신분열증을 일으키게 될 지도 모를 일이다.

쌍안(→→P)이나 넘어뜨리기(↓↓K)도 견제기로서 막강한 위력을 발휘한다. 중거리에서 도각 일변도의 견제를 펼치면 이내 중K 홀드에 당하므로, 중단 펀치 공격인 쌍안이나 하단 킥 공격인 넘어뜨리기도 섞어 써 주는 것이 좋다. 특히 넘어뜨리기는 어지간한 상단 공격을 무시하고 들어가며, 히트시에는 크리티컬 상태를 선물해 주기 때문에 연주격 등을 넣을 수 있다. 견제기인 동시에 연속기의 시작인 셈.

빠르고 길고 강하다

홀리기도 갖고 있니?

레이팡 역시 카스미나 겐푸와 마찬가지로 상 · 중단 홀리기 및 하단 홀리기를 가지고 있다. 역시 하단 홀리기는 그다지 좋은 성능은 아니지만, 상 · 중단 홀리기는 상, 중P, 중K를 싸잡아서 끊을 수 있다는 강력한 메리트를 자랑한다. 이것이 그녀의 견제 능력에 얼마나 보탬이 되는지는 직접 사용하면서 확인하도록. 홀리기 후에 마땅한 확정 타격기는 없지만, 우선권이 레이팡쪽으로 돌아오기 때문에 심리적으로 상당히 압박할 수 있다. 홀리기에 이은 타격기와 잡기로 끝없이 괴롭혀주자.

귀여운 그녀는 콤보조차 강력했다

레이팡의 띄우기 공격은 파각(↑K)와 금계독립(P+K), 도각 · 배절고(↓P+K), 축각천궁퇴(K↓K), 이기각(↗KK) 등으로 매우 다양하다. 기본적으로 상K, 중P, 중K 모두 갖고 있는 데다 격지배절(↘↘PP+K)나 격지이기각(↘↘PKK)까지 포함하면 하단마저 띄우기 기술이 있는 셈이다. 이쯤 되면, 홀드 걱정은 없다고 해도 좋을 정도. 이 중에서도 가장 많이 쓰이는 기술은 연주격(→PK)과 도각 · 배절고, 그리고 천궁퇴 정도가 된다. 특히 축각천궁퇴의 모션에 속아 그 뛰어난 띄우기 성능을 놓치지 않도록 주목하자. 얼핏 날리기 공격처럼 보이지만, 제법 띄우는 높이도 있고 데미지도 높아서 대단히 강력한 기술이다. 2격이 모두 히트했을 때는 나찰연축각(↘PPKK) 등이 안정적으로 히트하며, 2격째만 히트했을 때는 칠촌고(←→P)정도밖에 들어가지 않는다.

일단 상대가 공중에 뜨면 연속기는 크게 나찰연축각(↘PPKK)과 청룡배절고(P↘PP+K)로 압축된다. 나찰연축각은 데미지가 높고 청룡배절고는 타점이 낮다. 천궁퇴나 파각 등 높이 띄울 수 있는 기술 후에는 나찰연축각을, 금계독립이나 도각 · 배절고 후에는 청룡배절고를 넣는다고 생각하면 된다. 특히 도각 · 배절고 카운터 히트 후에 뽑아지는 청룡배절고는 마치 플라멩코 춤을 추는 듯 아름답고 우아한 움직임을 보여준다. 또 나찰연축각을 대신해 나찰연환금계독립(↘PP→PK)을 넣을 수도 있는데, 이 때는 다운공격을 놓고 심리전을 걸 수 있다. 즉, 부지런한 상대라면 밟히기 전에 일어날 것이요, 조금만 게으름을 부려도 나찰연축각 이상의 데미지를 입게 된다.

겉모습에 속지 말자

태그에서도 강한 거야? 그런 거야?

이렇게 예쁜데도 너무 강해

그렇다. 레이팡은 겐푸나 잭 등과 함께 태그배틀 모드에서 발군의 위력을 발휘한다. 공격 경직 때문에 단독으로 사용하기 어려웠던 배절고(↓P+K)나 단각(↗K) 등이 뛰어난 띄우기 공격으로 탈바꿈하고, 콤보로는 그다지 활용하지 않았던 연환금계독립이 톱클래스의 태그 연계기로 활약하게 된다. 태그 콤보는 나찰의 · 연환금계독립, 콤보의 마무리는 칠촌고. 단 두 가지만 기억하면 레이팡은 태그배틀 모드에서 가장 믿음직한 파트너가 되어 명위를 떨칠 것이다. 특히 띄우는 높이가 높고 태그시 들어가는 속도가 빨라 어떤 캐릭터와도 상성이 잘 맞는다. 혹여 카스미나 잭, 겐푸 등과 태그팀을 짜기라도 한다면… 무념.

초보자는 이렇게 해보자

백학경수	→ 포호귀산	→ 사비주격	→ 연주격 → 청룡배절고
	→ 연주격	→ 청룡배절고	
	→ 도각 · 배절고	→ 연환연축각	
	→ 축각 · 천궁퇴	→ 나찰연축각	
연환넘어뜨리기	→ 연주격	→ 청룡배절고	
	→ 축각 · 천궁퇴	→ 나찰연축각	
청룡출수	→ 배절고(연계)		
	→ 연 · 태공조어 or 탁견		

DreamCast

아야네

공격의 현란함 만은 DOA2 최강을 달리는 아야네.

기본자세와 배후자세와의 연속적인 전환으로 빙글빙글 도는 아야네 앞에 얼마나 많은 상대들이 무릎을 꿇을 것인가. 공격의 신속함 여기 카스미와 함께 최강을 다툰다. 공격의 절반은 배후자세에서 시작된다고 봐도 좋으므로, 배후자세를 제대로 마스터하는 것이 승부의 관건이다.

기술표

(크 : 크리티컬 / 띄 : 띄우기 / 클 : 클로즈 히트 / 뒤 : 뒤돌기 / 날 : 밖으로 날리기 / 하 : 하단 경직 / (카) : 카운터시)

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
연인	PP	(상) 상	(10) 10	
패산쌍승	PPP	(상 상) 중P	(10 10) 20	날, (카)띄
연인패천각	PPK	(상 상) 상	(10 10) 27	뒤
연인련천각	PPKK	(상 상 상) 상	(10 10 27) 27	날
연인표침	PP→P	(상 상) 중P	(10 10) 22	뒤
연인호영조	PP→PP	(상 상 중P) 중P	(10 10 22) 28	크, 날, (카)띄
패신각	PK	(상) 상	(10) 25	날
표침	→P	중P	22	뒤
호영조	→PP	(중) 중	(22) 28	크, 날, (카)띄
쌍승파	→→P	중P	25	(카)띄, 날
쌍패각	→→P→K	(중P) 중K	(25) 22	날
풍참도	↘P	중P	20	
풍참룡무	↘P←P	(중P) 중P	(20) 23	뒤, (카)띄
지뢰충	↘↘P	하	18	
지뢰염진	↘↘P↓(길게)K	(하) 하	(18) 25	크
나선도	←P	중P	23	뒤, (카)띄
나선리인각	←PK	(중P) 상	(23) 28	날
나선비취각	←P·K	(중P) 상	(23) 35	날
나선리지각	←P↓K	(중P) 하	(23) 25	크
나선비연각	←P·↓K	(중P) 하	(23) 30	크
부천인	↗P	상	12	
이연 찌르기	↗PP	(상) 상	(12) 10	
풍신쌍승	↗PPP	(상 상) 중P	(12 10) 20	(카)띄, 날
풍신각	↗PK	(상) 상	(12) 28	크
풍신련천각	↗PKK	(상 상) 상	(12 28) 22	날
요광도	↙P	하	18	
사진축	↙(길게)PK	(하) 하	(18) 25	크
연천각	KK	(상) 상	(27) 22	날
신뢰각	→K	중K	26	크
신뢰룡창각	→KK	(중K) 상	(26) 25	날
신뢰룡창각	→K↓K	(중K) 하	(26) 22	크
창천각	↑K	상	25	크, (카)띄
용미열선	↗K	중K	45	날
주월륜	↖K	중K	40	날
부신각	←K	중K	28	날
열천각	F+K	상	35	날
열공각	↘F+K	중K	30	날
낭창각	↓F+K	하	25	크
예광참	P+K	상	24	
예광패인	P+KP	(상) 상	(24) 15	
예광패신각	P+KPP	(상 상) 상	(24 15) 25	날
예광풍진쇄	P+KPK	(상 상) 상	(24 15) 55	날
예광패신쇄	P+KP↘K	(상 상) 중K	(24 15) 30	날
예광패신축	P+KP↓K	(상 상) 하	(24 15) 25	크
환룡창	↓↘→K	중K	38	날
풍진쇄	↓↘→F+K	상	55	날
접·농음축	←F+K	중K	32	크, 날

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
패인	P	상	10	
풍참도	↘P	중P	20	
지인	↓P	하	5	
패천각	K	상	27	크
섬인각	↘K	중K	24	(카)날
유진각	↓K	하	10	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
나인	P	상	10	
이호영	↓P	중P	28	크, 날, (카)띄
이지인	↓(길게)P	하	12	
이천각	K	상	30	날
이인각	↓K	중K	25	(카)날
이지각	↓(길게)K	하	25	크
이련인	PP	(상) 상	(10) 10	
나산쌍승	PPP	(상 상) 중P	(10 10) 20	날
나산예광참	PP←P	(상 상) 상	(10 10) 15	
나산예광파	PP←PP	(상 상 상) 상	(10 10 15) 10	
나산예광격	PP←PPP	(상 상 상 상) 상	(10 10 15 10) 20	크, 날
나산풍진쇄	PP←PPK	(상 상 상 상) 상	(10 10 15 10) 55	날
나산예광쇄	PP←PP↘K	(상 상 상 상) 중K	(10 10 15 10) 30	날
나산예광축	PP←PP↓K	(상 상 상 상) 하	(10 10 15 10) 25	크
나인승파	PP→P	(상 상) 중P	(10 10) 20	(카)띄
나인리연각	PP→PK	(상 상 중P) 상	(10 10 20) 28	날
나인비취각	PP→P·K	(상 상 중P) 상	(10 10 20) 30	날
나인리지각	PP→P↓K	(상 상 중P) 하	(10 10 20) 25	크
나인비연각	PP→P·↓K	(상 상 중P) 하	(10 10 20) 30	크
나인적광도	PP↙P	(상 상) 하	(10 10) 18	
나인사진축	PP↙(길게)PK	(상 상 하) 하	(10 10 18) 25	크
풍제	↗K	중K	35	날
영월륜	↖K	중K	40	날
잔영도	←P	상	20	
잔영패인	←PP	(상) 상	(20) 15	
잔영패신격	←PPP	(상 상) 상	(20 15) 25	크, 날
잔영풍진쇄	←PPK	(상 상) 상	(20 15) 55	날
잔영패신쇄	←PP↘K	(상 상) 중K	(20 15) 30	날
잔영패신축	←PP↓K	(상 상) 하	(20 15) 25	크
적광도	↙P	하	18	
적광사진축	↙(길게)PK	(하) 하	(18) 25	크
원무상	↖P	중P	24	
원축섬	↓F+K	하	30	크
여공창	F+K	중K	43	날

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
전천 호공참	(전방J 중)P	중P	15	크
전천 선공각	(전방J 중)K	중K	30	날
전천 지쌍승	(전방J 착지)P	중P	25	날
전천 지패각	(전방J 착지)K	중K	22	날
호공참	(수직J 중)P	중P	15	크
선공각	(수직J 중)K	중K	30	날
지쌍승	(수직J 착지)P	중P	25	날
지랑창	(수직J 착지)K	하	25	날
후천 나선진	(후방J 착지)P	중P	23	
후천 지랑창	(후방J 착지)K	하	25	

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
홍엽 무너뜨리기	F+P	상단	40	
패신월무	→F+P	상단	42	
패광월무	(상대가 벽)→F+P	상단	52	
무혹	←F+P	상단	0	
도선화	←←F+P	상단	52	
선회	(점프중)F+P	상단	52	
매선화	(상대가 벽)←←F+P	상단	30+30	
설봉차	→→F+P	상단	48	
빙주 떨구기	(설봉차 중에)↑F+P	파생	20	
화접환희	↓↘→F+P	상단	20 35	
화접난몽	↓↙←F+P	상단	60	
낭도	(배후 자세)F+P	상단	20 23	
염어	(배후 자세)→F+P	상단	58	
유사 떨구기	(상대 배후)F+P	상단	52	
난추	(상대 배후)→F+P or (상대 배후 점프 중)F+P	상단	55	
이염어	(상대 배후, 배후 자세)→F+P	상단	58	
찰나 떨구기	↓F+P	하단	55	
신야술기	↙F+P	하단	55	
추수가르기	(배후 자세)↓F+P	하단	62	
몽상차	(상대 배후)↓F+P	하단	57	
천무진	(상대 배후)↙F+P	하단	40+20	

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
신소	→↖F	상단P 반격	58	
빙륜	→↖F	상단K 반격	58	
농선	→←F	중단P 반격	58	
풍무진	→←F	중단K 반격	30 15	띄우기
목교	→↙F	하단P 반격	40 18	
풍천로	→↙F	하단K 반격	58	

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
빙무정	↑P+K		20	
기와 깨기	↓P		10	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필	←→←F+P+K			
어필	↓↓F+P+K			
배진	↑P			
풍무	(배후 자세)↖P or ↗			
풍랑	(배후 자세)→←			
풍전	(배후 자세)→←(길게)			
연풍전	(풍전 중)←(길게)			
람	(배후 자세)↘			
상	(배후 자세)↘(길게)			
람 흘리기	(배후 자세)↘←(길게)			
상람 흘리기	(배후 자세)↘↙(길게)			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
농선	기본	(파트너기)→←F+P+K	58	
무한천상	아인	→←F+P+K	30 40	
패신천룡	잔리	→←F+P+K	20 50	
선풍	카스미	→←F+P+K	70	
호접	하야부사	→←F+P+K	30 40	

기술 설명

호영조(→PP)

아야네의 간판 띄우기 기술. 2격째가 히트하면 기본적으로 크리티컬 상태로 만들 수 있으며, 카운터로 히트하면 상당히 높이 띄워 주는 강력한 콤보용 기술이다. 표침(→P) 이후 뒤돈 자세가 되므로 다양한 심리전을 전개할 수도 있다. 배후 자세에서 이호영(↓P)으로도 사용할 수 있으며, 연인호영조(PP→PP)는 최적의 공중 콤보기. 기본 자세의 아야네는 호영조로 싸운다고 보면 된다.

제대로만 히트하면 높이 띄울 수 있다

추월륜(↖K)

몸을 숙이며 뒤로 돌아 서머솔트킥을 구사한다. 발동시 상단 회피 효과가 있고 판정도 좋지만, 뒤로 도는 모션이 포함되어 있어 발동 자체가 그다지 빠르지 못하다. 배후 자세에서는 추월륜 대신 영월륜이 나가는데, 상단 회피 효과나 판정 등은 같지만 뒤로 도는 모션이 생략되어 발동이 훨씬 빨라진다. 따라 추월륜에 비해 쓸모도 많으며, 각종 콤보의 마무리로 종종 이용된다.

노상 보던 서머솔트킥이 아니다

환몽창(↓↘→K)

아야네의 트레이드마크라 할 수 있는 돌진계 기술. 리치가 길고 날리기 성능이 좋으며 압도적인 판정을 가지고 있어 중거리 이후에서 심심치 않게 쓰게 된다. 가드 당하면 상당히 경직이 크지만 홀드 시에는 데미지를 받지 않는다는 장점도 있다. 타점의 범위도 넓어 공중 콤보의 마무리에도 적합. 지상에서든 공중에서든, 가까운 곳에 데인저존이 보인다면 아무 생각 없이 환몽창을 사용하자. 세련된 아야네의 격투 스타일을 한 눈에 볼 수 있는 기술이다. 참고로, 대시 중에는 레버를 입력하지 않고 K만 눌러도 환몽창이 나간다.

발사!

호공창(배후 자세에서F+K)

풍랑의 자세로 굴러 마치 용이 하늘로 오르는 듯한 우아한 공격으로, 발동시 상단 회피 효과가 뛰어나다. 상대를 높이 띄울 수 있는 성능이 있지만 공격 딜레이가 워낙 커서 콤보를 넣는 것은 불가능하다. 싱글 모드에서보다는 태그 모드에서 띄우기로 활용하는 것이 좋다.

저 하늘을 향해 환몽창

기술 설명

신뢰용창각(→KK)

빠른 중단 견제기로, 1타째인 신뢰각에는 크리티컬 발생 효과가 있어 경직기로도 자주 이용된다. 주로 신뢰각을 위주로 견제하다가 신뢰각이 가드당했을 때는 적당한 딜레이를 주어 신뢰용창각으로 잇거나 무혹으로 잡도록 한다. 데미지도 크게 불만스럽지 않고 타점이 낮아 연인호영조로 캐치할 수 없는 높이의 상대에게 공중 콤보의 마무리로 사용되기도 한다. 신뢰낭창각(→K↓K)과의 배리에이션으로 상대의 홀드 및 가드를 분산시킬 수도 있어 여러 모로 좋은 기술. 남발해도 OK다.

풍무진(←→F)

기본적인 중단킥 홀드이지만, 겐푸의 운페일월파처럼 상대의 다리를 잡아 하늘 높이 띄워 올린다. 홀드에 성공하면 일단 앞으로 대시해 떨어지는 상대를 등지는 자세를 만든 다음, 나인승파(PP→P) 두 번과 영월륜(↘K)을 차례로 넣어 주자. 일반적인 홀드와는 차원이 다른 데미지를 선사할 수 있을 것이다. 참고로, 카스미나 아야네 등의 초경량급 캐릭터에는 중간의 나인승파가 세 번까지 들어간다.

무혹(←F+P)

상대의 팔을 잡고 배후로 넘어가는 잡기로, 이후 호영조(→PP)가 확정적으로 히트한다. 확실한 데미지를 뽑기 위해서는 호영조 후 연인호영조(PP→PP)의 콤보를 넣고, 도박적으로 보다 큰 데미지를 노린다면 표침(→P)까지만 넣고 다른 공격을 시도해 볼 수 있다(표침 후 람으로 뒤돌아 다시 잡아 버릴 수도 있다). 겐푸의 운페일월파와도 견줄 수 있는 아야네의 초강력 잡기다. 무혹이 있는 한 다른 잡기 커맨드들을 외우는 수고는 하지 않아도 좋다.

가랑이 사이로 쑥

대전 가이드

손대기도 전에 위축되면 이길 수 없다

아야네는 기본기 한 번 한 번의 공격에도 기본 자세와 배후 자세의 전환이 워낙 잦고, 또 기본 자세와 배후 자세에서의 기술 성격이 달라지기 때문에, 자칫 사용하기 어려운 캐릭터로 인식되기 쉽다. 물론, 특수 자세 없이 기본 자세에 모든 기술이 몰려 있는 캐릭터보다는 사용하기 난해한 점이 있지만, 두 자세간에 사용할 수 있는 기술의 교집합이 거의 없으므로, 어떤 의미에서는 혼돈될 일이 없어 얼핏 생각되는 것만큼 쓰기 어려운 캐릭터는 아니다. 배후 자세를 어렵게 생각하면 그야말로 끝이 없으니, 종축으로 원을 그리는 아야네의 움직임을 머릿속에 입력하고 상황에 따라 써야 할 기술을 정확히 기억하고 있으면 아야네는 플레이어에게 자신의 강함을 드러낼 것이다.

등이 예쁜 그녀

태초에 호영조가 있었다

아야네의 공격의 물꼬를 트는 것은 신뢰각(→K), 지뢰충(↘↘P) 등의 빠른 견제기지만 공격의 끝에는 언제나 호영조(→PP)가 기다리고 있다. 워낙 빠르고 또 띄우는 높이가 높아, 공중콤보인 연인호영조(PP→PP)가 안정적으로 들어가기 때문. 또 배후자세에는 이호영(↓P)이라는 존재가 있기 때문에, 아야네는 두 자세 공히 강력한 띄우기 공격을 갖고 있는 셈이다. 특히 이호영은 호영조와 달리 단발로 띄워 올리는데, 발동이 워낙 빠르기 때문에 적광도(↗P) 두세 번 후에 터지는 이호영을 눈으로 보고 막을 수 있는 사람은 많지 않을 것이다. 공중 콤보로 사용하는 연인호영조는 제법 타점이 낮기도 하고 상대를 약간이나마 다시 띄워 주는 효과가 있기 때문에, 싱글 모드에서는 물론이고 태그 콤보용 연속기로 사용하기에도 이상적이다. 데미지 자체도 높기 때문에 공중 콤보로서 최적의 조건을 갖추고 있다. 혹여 상대가 연인호영조를 넣을 수 없을 정도로 낮게 떴다면 신뢰용창각(→KK)을 넣어 주자.

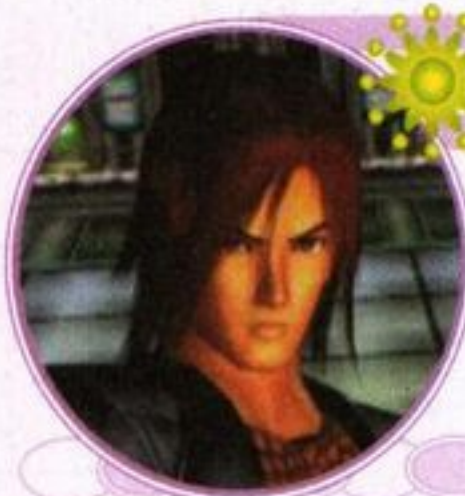
잡기는 무혹밖에 없다고 생각하자

여느 캐릭터와 마찬가지로 아야네 역시 질리지 않을 만큼 다양한 잡기를 보유하고 있지만, 그 중에서도 발군의 성능을 발휘하는 것은 단연 무혹이다. 무혹 후에는 호영조가 확정 히트하기 때문에, 아야네는 상대를 띄울 수 있는 강력한 잡기를 갖고 있는 셈이다. 호영조 히트 후에 연인호영조로 콤보의 마무리를 하는 것이 가장 안정적인 데미지를 줄 수 있지만, 무혹 이후 첩 능음축(←F+K)으로 큰 경직을 주거나 표침(→P)까지 히트시킨 후 돌아서지 못하고 쩔쩔매는 상대가 정신을 차리기를 기다렸다 다시 무혹으로 잡아 줄 수도 있다. 어떤 경우나 아야네가 심리적으로 월등히 유리한 고지에 있기 때문에, 상대는 얼마 안 있어 무혹 노이로제에 걸리고 말 것이다.

경직기의 부족분은 카운터로 메꿔야 한다

아야네로 플레이하다 보면, 확실히 크리티컬을 뽑아낼 수 있는 경직기가 상당히 부족하다는 것을 느끼게 된다. 그나마 성능 좋게 사용할 수 있는 것은 신뢰각(→K)과 낭창각(↓F+K)뿐. 결국 크리티컬에서 띄우기보다 카운터에 의한 띄우기에 크게 의지해야 한다는 결론이다. 풍무(배후 자세에서 ↗)를 이용, 상대의 등뒤로 넘어가 이호영을 노리는 것도 좋고 호영조 자체에 딜레이를 주거나 표침에서 끊고 무혹으로 잡는 등, 기술은 호영조에 크게 의지하더라도 그 사용하는 방법에 다양화를 추구할 필요가 있다. 마땅한 경직기도 부족한 상태에서 지나치게 정직하게 공격하는 일이 없도록.

인생은 고독한 콤보

신뢰낭창각	→ 호영조	→ 연인호영조		
	→ 창천각	→ 신뢰용창각		
창천각	→ 낭창각	→ 나선도	→ 나인승파	→ 영월쇄
	→ 연천각	→ 쌍승파		
낭창각	→ 연인패천각	→ 영월쇄		
	→ 연인	→ 쌍승파	→ 연인호영조	

아인

사용 기술이 가라데인 탓인지, 정신없이 몰아붙이면서 강력한 연속기로 승부하는 타입이 아니라, 중거리에서 빠르고 판정 좋은 견제기로 상대 공격의 맥을 끊으면서 조금씩 자신의 페이스로 만들어 가는 타입의 파이터.
마치 조각 같은 얼굴만 보고도 상대는 이미 헤롱헤롱거릴 지도…

기술표

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
악타	→P	상	24	크
오저	⟶P	상	42	크, 날
쌍수 찌르기	→P+K	상 중P	20 20	날
풍진	↓↘→P	중P	45	크, 날
괘타	↓P	중P	20	하, (카)날
빙쇄	↘P	상	38	크, 날
고공 팔꿈치 찌르기	↙P	중P	25	뒤, 띄
무릭	↙PK	(중P) 상	(25) 30	날
연속 찌르기	PP	(상) 상	(10) 10	
연풍진	PPP	(상 상) 중P	(10 10) 25	날
연구수	PP→P	(상 상) 상	(10 10) 16	
연겨우	PP→PP	(상 상 상) 중P	(10 10 16) 18	크, 날
무충	PP→PK	(상 상 상) 중K	(10 10 16) 25	날
낙조	PP→P↓K	(상 상 상) 하	(10 10 16) 22	크
연속 찌르기 돌려차기	PPK	(상 상) 상	(10 10) 25	크, 날
연속 찌르기 연속 돌려차기	PPKK	(상 상 상) 중	(10 10 25) 27	날
연속 찌르기 하단 돌려차기	PP↓K	(상 상) 하	(10 10) 10	
주작	PP↓KK	(상 상 하) 상	(10 10 10) 32	날
용미	PP↓(길게)KK	(상 상 하) 하	(10 10 10) 24	크
찌르고 돌려차기	PK	(상) 상	(10) 25	크
찌르고 연속 돌려차기	PKK	(상 상) 중K	(10 25) 27	날
구수 찌르기	⟶P	상	16	
견우	⟶PP	(상) 중P	(16) 18	크, 날
구수 옆차기	⟶PK	(상) 중K	(16) 25	날
구수 수면차기	⟶P↓K	(상) 하	(16) 25	크
철퇴	→P	상	15	
철퇴 하단 족도	→P↓K	(상) 하	(15) 15	
천예	→P↓KP	(상 하) 중P	(15 15) 20	크, (카)띄
연철퇴	→PP	(상) 상	(15) 15	
자연	→PPP	(상 상) 중P	(15 15) 20	날
풍운	→PP↓K	(상 상) 하	(15 15) 25	크
돌려 뒤차기	KK	(상) 중	(30) 27	날
원로 돌려차기	(일어서는 중)K	상	35	띄, 날
엄차기	←K	중K	28	(카)띄, 날
뛰어 무릎차기	⟶K	중K	25	날
유성	⟶KK	(중K) 상	(25) 20	크, (카)날
잔성	⟶KKK	(중K 상) 중K	(25 20) 25	날
찬성	↘↘K	중K	30	띄
훈 떨구기	↓K	중K	27	하, (카)날
풍운	⟶K	중K	38	날
사궁	↓↘→K	중K	42	날
광로	F+K	중K	30	날
광로 뛰어 차기	F+KK	(중K) 상	(30) 30	날
광로 수면차기	F+K↓K	(중K) 하	(30) 25	크
광림	←F+K	상	28	뒤, 크, (카)띄, 날
당주	P+K	중P	32	크
호용	P+K→P	(중P) 중P	(32) 40	날
술혹	→(길게)K	중K	24	크
귀저	→(길게)KK	(중K) 중K	(24) 32	날
족도 차기	→K	상	25	크
족도 연속차기	→KK	(상) 상	(25) 25	
열성	→KKK	(상 상) 상	(25 25) 25	날
진향	→KK→K	(상 상) 중K	(25 25) 27	(카)날
하단 족도	↙K	하	15	
운령	↙KK	(하) 중K	(15) 27	(카)날
인문	↙KP	(하) 중P	(15) 20	크, (카)띄
하단 족도 구수 찌르기	↙K→P	(하) 상	(15) 16	
뇌우	↙K→PP	(하 상) 중P	(15 16) 18	크, 날
천뢰	↙K→PK	(하 상) 중K	(15 16) 25	날
계뢰	↙K→P↓K	(하 상) 하	(15 16) 22	크
표미	↓(길게)KK	(하) 하	(10) 24	크
날아 전방차기	↙K	중K	23	크, (카)띄
상린	↙KK	(중K) 상	(23) 25	크, (카)띄, 날
광룡	←F+K	중K	37	뒤, 날
무학	↘K	중K	36	(카)띄, 날
날아 연이어 차기	↘KK	(중K) 중K	(20) 23	크
천린	↘KKK	(중K 중K) 상	(20 23) 23	크, 날

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
손 찌르기	P	상	10	
앞 찌르기	↘P	중P	20	
하단 찌르기	↓P	하	5	
돌려차기	K	상	30	크, (카)날
앞 돌려차기	↘K	중K	20	크, (카)날
하단 돌려차기	↓K	하	10	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
진향정권	P	상	35	날
원형 역 찌르기	↓P	중P	38	날
진향 하단 찌르기	↓(길게)P	하	13	
배후 후방 차기	K	상	30	날
진향 훈 떨구기	↓K	중K	27	(카)날
진향 하단 족도	↓(길게)K	하	15	
날아 후방차기	↑K	중K	30	날

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
전방 날아 찌르기	(전방J 중)P	중P	15	크
전방 날아 차기	(전방J 중)K	중K	30	날
전방 날아 쌍수 찌르기	(전방J 착지)P	상 중P	20 20	날
전방 날아 수면차기	(전방J 착지)K	하	25	크
원로 날아 찌르기	(수직J 중)P	중P	15	크
원로 날아 차기	(수직J 중)K	중K	30	날
원로 날아 쌍수 찌르기	(수직J 착지)P	상 중P	20 20	날
원로 날아 수면차기	(수직J 착지)K	하	25	
후방 날아 풍진	(후방J 착지)P	중P	45	날
후방 날아 수면차기	(후방J 착지)K	하	25	

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
수월	F+P	상단	10 30	기본
용골	←F+P or (점프 중)F+P	상단	15 32	
염궐	(자신이 벽)←F+P	상단	57	벽 데미지 추가
화염	↘↘F+P	상단	65	
열화	(상대가 벽)↘↘F+P	상단	15 15 15 15 15	벽 데미지 추가
풍도	→F+P	상단	10 38	
홍련	↓↙←F+P	상단	15 30 15	
쌍정	(상대 배후)F+P	상단	55	
상령	(상대 배후)←F+P or (상대 배후 점프 중)F+P	상단	60	
영월	↓F+P or (점프 중)↓F+P	하단	55	
백설자	↙F+P	하단	60	
학수염	(상대 배후)↓F+P or (상대 배후 점프 중)↓F+P	하단	62	
수륜	(상대 배후)↙F+P	하단	65	

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
파추	→↘F	상단P 반격	60	
천하	→↘F	상단K 반격	60	
낙망	⟶F	중단P 반격	30 30	
멸문	⟶F	중단K 반격	60	
유전	→↙F	하단P 반격	30 30	
광망	→↙F	하단K 반격	20 40	
예망	⟶F	점프P 반격	60	

DreamCast

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
악귀쇄	↑F+K		18	
하방 찌르기	↓P		10	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필 : 「こい!」	←→F+P+K			
어필 : 「甘い」	↓↓F+P+K			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
화영	기본	(파트너가)←→F+P+K	63	
신락월	아예네	←→F+P+K	70	
화군중	잔리	←→F+P+K	20 50	
개문일섬	카스미	←→F+P+K	30 40	
귀주	하야부사	←→F+P+K	30 40	
겁화	바스	←→F+P+K	5 5 5 5 15 35	

기술 설명

오처(←→P)

한 발 전진하며 내뻗는 힘찬 스트레이트. 리치가 대단히 길고 발동이 워낙 빨라서 흠칫 하는 순간 상대는 지평선을 향해 날아가게 된다. 데미지도 높고 날리기 거리가 길어 데인저 존에 꽂기가 매우 쉬운 데다, 클로즈 히트까지 발생하면 그 위력은 입이 벌어질 정도다.

나의 주먹이 보이는가

종 떡쿵기(↑K)

상대에게 하단 경직을 줄 수 있다. 역시 크리티컬이 아닌 단순한 경직 상태이기 때문에 홀드에 의한 경직 회피는 불가능. 경직이 끝나고 상대가 일어나려는 순간에 하단 잡기를 사용할 수 있다. 반격하지 않는 상대에게는 딱!

고개 숙엿

고공 팔꿈치 찌르기(↗P)

본래 무뢰(↗PK)의 연계기로 사용하는 기술이지만, 데미지는 고공 팔꿈치 찌르기 후 진향정권(배후 자세에서 P)을 넣는 쪽이 높고 또 날리기 거리도 길다. 무뢰는 고공 팔꿈치 찌르기가 가드 당했을 때 경직을 무마하는 정도로 사용하자. 카운터로 히트하면 재빨리 돌아서서 무종(PP→PK)을 넣을 수 있다. 유일한 중단P 판정의 띄우기.

높이 뛰어올라 팔꿈치로 찍어 내리는 기술인 줄 알았다

천창(↘↘K)

아인의 띄우기 중 가장 고성능이다. 노멀 히트시에도 무종이 간단히 히트하며, 카운터 히트시에는 앙 찌르기를 한 번 넣고 무종을 넣을 수 있을 만큼 높이 떠 준다. 워낙 높이 차는 모션이라 판정이 상단처럼 보이지만 사실은 중단 킥이라는 메리트도 있다. 앉아 대시로 파고들어 사용하기 좋은 기술.

화영(↘↘F+P)

아인의 잡기 중 최고의 데미지를 보여준다. 단순히 화영이 발동될 때도 강력하지만, 상대가 데인저 존을 등지고 있을 때 발동되는 열화의 위력은 압도적. 하이카운터로 잡히기라도 하면 전투력이 바닥으로 떨어지고 만다. 뭔가 무도가답지 않은데….

깡패다 깡패

대전 가이드

비행은 인류 보편의 욕망이다 - 포인트 윤

아인은 유난히 날리기 공격을 많이 가지고 있다. 오처(←→P), 종진(↓↘→P), 쌍수 찌르기(→P+K) 등의 리치도 길고 위력도 높으며 발생까지 빠른 기술들이 아인식 중거리 전법의 핵심이다. 셋 모두 가드 당한다 해도 어마어마한 반격을 받을 일은 없을 테니, 상대가 움직일 기미만 보이면 마음놓고 사용하도록 한다. 단, 쌍수 찌르기는 중단P와 상단P 양쪽으로 홀드가 가능하므로 주의.

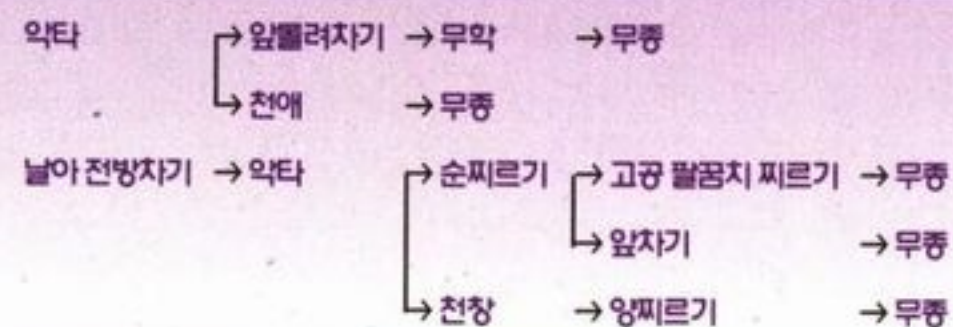
공중 콤보는 무종으로 귀결된다

아인은 캐릭터 특성상 몇몇 단발기와 간단한 연계기 위주의 파이트를 펼치는 것이 유리하지만, 천창과 고공 팔꿈치 찌르기, 인문(↗KP), 무학(↖K), 앞차기(←K) 등의 다양한 띄우기와 무종이라는 성능 좋은 콤보를 갖고 있어 공중 콤보도 버리기 아깝다. 특히 무종은 마무리 타점이 낮기 때문에, 웬만한 높이로만 띄워도 가볍게 넣을 수 있다. 아인의 띄우기 기술이 대부분 중단K에 집중되어 있다는 것만 주의하면 콤보로도 상당한 피해를 입힐 수 있다.

태그 콤보에는 천애가 있다

천애(←P↓KP)는 적절한 타점과 다시 띄우기 성능을 갖고 있어 태그 콤보에 사용하기 좋은 기술이다. 단, 2타째가 하단이라 타점이 낮으므로 지나치게 높이 떠 있는 상대에게는 히트하지 않는다는 점을 기억해 두자. 높이를 봐서, 파트너가 너무 높이 띄워 줬다면 앙찌르기로 일단 캐치한 후에 천애를 넣도록 하자. 태그 콤보의 마무리로는 쌍수 찌르기가 가장 훌륭하다.

개나 소나 쓰는 콤보 어디 나도 한번

- 악타 → 앞돌려차기 → 무학 → 무종
- 악타 → 천애 → 무종
- 날아 전방차기 → 악타 → 순찌르기 → 고공 팔꿈치 찌르기 → 무종
- 날아 전방차기 → 악타 → 순찌르기 → 앞차기 → 무종
- 날아 전방차기 → 악타 → 천창 → 앙찌르기 → 무종

베이먼

돌아온 암살자 베이먼.

호랑이 없는 굴에 여우가 날뛰면 돌아온 호랑이는 화가 나는 법인데, 다행히 레온이 인기가 없던 탓인지 사이가 좋아 보인다. 전체적으로 레온과 공유하는 기술이 대부분이지만, 레온이 파워로 밀어붙이는 타입이었다면 베이먼은 정교한 경직기와 콤보로 승부하는 타입이다. 몇 가지 기술의 차이가 이런 캐릭터의 차이로 나타나다니.

기술표

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
팜 애로우	↘P	중P	30	날
토마호크엘보	↗P	중P	30	날
스매시 훅	↑P	중P	18	히, 날
스매쉬 어퍼	↑PP	(중P) 중P	(18) 22	(카)띄, 날
트레스킥	(일어서며)K	상	36	(카)띄, 날
라이징토마호크	↗K	중K	34	띄, 날
재베린킥	↑K	상	30	날
사이드와인더	F+K	중K	20	크
?	↙P	하	24	크
차징볼트	↙PP	(하) 중P	(24) 27	날
블래스트 백 너클	←P	상	17	크
블래스트 트레스	←PK	(상) 상	(17) 36	띄, 날
블래스트 드라이브 니	←P→K	(상) 중K	(17) 18	크
블래스트 스팅거	←P→KP	(상 중K) 상	(17 18) 15	크, (카)날
블래스트 로우 재베린	←P↓K	(상) 하	(17) 22	크
니 리프트	→K	중K	20	크
플레임스팅거	→KP	(중K) 상	(20) 15	크, (카)날
스매쉬	↘(길게)P	중P	25	(카)띄, 날
벌크어퍼	↓↘→P	중P	30	크, (카)띄
?	P+K	상	24	크
사이드 엣지 트레스	P+KPK	(상 상) 상	(24 17) 36	띄, 날
사이드 엣지 재베린	P+KP↓K	(상 상) 하	(24 17) 22	크
플레임너클	⟶P	상	24	크, (카)날
숄더태클	⟶P	중P	40	날
스윙 더블 해머	←P+K	중P	25	
리버스 더블 해머	←P+KP	(중P) 중P	(25) 30	크, (카)띄, 날
레그 스파이크	↙K	하	25	
스파이크 소배트	↙KK	(하) 중K	(25) 35	크, 날
바디 블로우	→P	중P	18	
스토머크 브레이크	→PK	(중P) 중K	(18) 30	크, 날
스토머크 크래시	→PP	(중P) 중P	(18) 18	
솔리드 크래시	→PPP	(중P 중P) 중P	(18 18) 25	날
크래시 레그 스파이크	→PP↓K	(중P 중P) 하	(18 18) 25	크
잽 바디 블로우	P→P	(상) 중P	(10) 18	
러시 소배트	P→PK	(상 중P) 중K	(10 18) 35	크, 날
러시 레그 스파이크	P→P↓K	(상 중P) 하	(10 18) 25	크
잽 하이킥	PK	(상) 상	(10) 28	크, (카)날
콤보 힐 해머	PKK	(상 상) 중K	(10 28) 25	날
잽 스트레이트	PP	(상) 상	(10) 10	
너클 샷	PPP	(상 상) 상	(10 10) 24	크, (카)날리기
러시 토마호크	PPK	(상 상) 중K	(10 10) 34	날
스텝 블래스트 너클	PP←P	(상 상) 상	(10 10) 24	크, 날
?	PP↓P	(상 상) 하	(10 10) 24	크
차징 타이거	PP↓PP	(상 상 하) 중P	(10 10 24) 27	날
트랩 힐 해머	KK	(상) 중K	(30) 25	날
트랩 더블 해머	KP	(상) 중P	(30) 25	
트랩 리버스 해머	KPP	(상 중P) 중P	(30 25) 30	크, (카)띄, 날
턴 블레이드	↓↙←P	중P	32	뒤, 크, (카)띄, (카)날
슬라이딩 킥	⟶K	하	28	크

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
잽	P	상	10	
팜 스템프	↘P	중P	20	
로우 너클	↓P	하	5	
하이킥	K	상	30	크, (카)날
미들 사이드 킥	↘K	중K	26	크, (카)날
로우킥	↓K	하	12	

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
턴 백너클	P	상	12	크
스매시 훅	PP	(상) 중P		날
스매시 어퍼	PPP	(상 중P) 중P	(12 18) 22	띄, 날
턴 바디 블로우	↓P	중P	15	
턴 로우 스핀 너클	↓(길게)P	하	13	
턴 스핀킥	K	상	30	날
턴 사이드킥	↓K	중K	28	크, (카)날
턴 로우 스핀킥	↓(길게)K	하	25	크

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어설트 다운 팜	(전방J 중)P	중P	15	크
어설트 프론트 킥	(전방J 중)K	중K	30	날
어설트 스매시 훅	(전방J 착지)P	중P	20	날
어설트 레그 스파이크	(전방J 착지)K	하	25	
에어 다운 팜	(수직J 중)P	중P	15	크
에어 프론트 킥	(수직J 중)K	중K	30	날
스텝 스매시 훅	(수직J 착지)P	중P	20	날
스텝 레그 스파이크	(수직J 착지)K	하	25	
트랩 스매시 훅	(후방J 착지)P	중P	20	날
트랩 레그 스파이크	(후방J 착지)K	하	25	

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
프론트 스플렉스	F+P	상단	45	
벽 홀드 스윙	←F+P	상단	0	뒤돌리기
제일 록 니	↘↘F+P	상단	65	
팔 굳히기	→F+P	상단	48	
파이어 스톰	(상대가 벽근처)←F+P	상단	55	벽 데미지 추가
다리 잡기	⟶F+P	상단	45	
전갈 굳히기	(다리잡기중)↓↓F+P	파생	45	
시서 아킬레스건 굳히기	(다리잡기 중)⟵F+P	파생	25	
역반 새우 굳히기	(시서 아킬레스건 굳히기 중)↓F+P	파생	35	
스탠딩 암 록	↓↙←F+P	상단	30	
수극완만	(스탠딩 암 록 중)⟵F+P	파생	30	
DDT	(수극완만 중)↓F+P	파생	45	
팽차식 백브레이커	←↙↓↘→F+P	상단	67	
뛰어들어 팔 역십자 굳히기	(적 배후에서)F+P	상단	55	
헬 에지드 록	(적 배후에서)→F+P	상단	30 30	
슬립퍼 홀드	(적 배후에서)⟶F+P	상단	50	
스윙 슬립퍼	(슬립퍼 홀드 중)⟵F+P	파생	40	
스윙 브레스 폴	(자신이 벽 근처, 슬립퍼 홀드 중)⟵F+P	파생	30 20	
팔 굳히기	↓F+P	하단	40	
팔 누르고 역십자 굳히기	(팔 굳히기 중)↓F+P	파생	28	
크레이지 크래시	(팔 누르고 역십자 굳히기 중)↓↓F+P	파생	8 8 8	
스네이크 페이스 록	↙F+P	하단	55	
리버스 암 록	(스네이크 페이스 록 중)↓F+P	파생	20	
그라운드 서브미션	↓F+P	다운	30	

DreamCast

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
목잡아 십자 굳히기	→↘F	상단P 반격	62	
뒤 어킬레스건 굳히기	→↘F	상단K 반격	30 32	
데스 트랩	←F	중단P 반격	62	
스네이크 바이츠	(자신이 벽)←F	중단P 반격	72	벽 데미지 추가
뛰어들어 팔 십자 굳히기	←F	중단K 반격	62	
파고들어 십자 굳히기	→↙F	하단P 반격	62	
코브라 데스록	→↙F	하단K 반격	30 32	
캐칭 암 록	←F	점프P 반격	62	
힐 홀드	←F	점프K 반격	62	

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
니 드롭	↑P+K		22	
스톰핑	↓K		12	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필 : 「ぶっ殺す」	←←→F+P+K or →←←F+P+K			
어필 : 「ビンゴ!」	↓↓F+P+K			
탱크 호일(뒤)	↑P+K			
탱크 호일(앞)	↓P+K			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
데스 트랩	기본	(파트너가)←F+P+K	62	
스네이크 바이츠	기본	(자신이 벽, 파트너가)←F+P+K	72	벽 데미지 추가
헤비 샌드	잭	←F+P+K	15 40 15	
길로틴 네이팜	박스	←F+P+K	10 30 30	
얼티밋 스크럼	박스	↓↘→F+P+K	20 50 10	
얼티밋 태클	박스	(상대가 벽)↓↘→F+P+K	20 60	벽 데미지 추가
T.W.D	티나	←F+P+K	30 40	
데저트 타이거	겐푸	←F+P+K	70	
조인트 크래셔	레온	←F+P+K	10 10 50	

기술 설명

사이드와인더(F+K)

베이먼의 경직기 중 가장 훌륭한 성능을 가지고 있다. 발동은 니 리프트(→K)보다 약간 느리지만, 100% 확실하게 경직시킬 수 있으며 상대가 앉아 있다가 맞았을 때는 뒤돌리기 효과까지 있다. 레온과의 차별화를 가장 확실히 느끼게 해 주는 기술.

최강 경직기

제왕 록 니(↘↘F+P)

앉아 대시 후 사용할 수 있는 위력 높은 잡기로, 그라운드 서브미션이 확정적으로 들어가기 때문에 풍차식 백브레이커보다 훨씬 강력하다. 이 정도라면 레온의 카니바사미가 전혀 부럽지 않다. 우지끈 뚝쉬! 아프기?

차세대 주력 잡기

턴 블레이드(↓↙←P)

기본적으로 타격까지는 레온의 자이언트 어퍼와 같지만, 임팩트 이후에 뒤돌기 효과가 있다. 자이언트 어퍼와 같은 느낌으로 사용하되 턴 블레이드로 띄운 후에는 스매시 훅의 콤보 밖에 넣을 수 없다. 혹시 상대가 게으르다면 그라운드 서브미션이 들어갈지도.

돌아보기 때문에 파워다운 된 느낌

블래스트 백 너클(←P)

블래스트 스팅거(←P→KP)와 블래스트 로우 재베린(←P↓K)의 추가로 레온보다 훨씬 배리에이션이 다양해진 블래스트 백 너클. 뒤이어 상중하 어디로 공격이 들어올지 예측할 수 없어 상대는 위기상황을 맞게 될 것이다. 백 너클 후 상대의 가드를 노려 제일 록 니로 잡아주기라도 한다면…

낮은 하단의 블래스트 로우 재베린

풍차식 백브레이커(←↙↓↘→F+P)

레온이 베이먼에게 넘겨준 하이 데미지의 잡기. 레온이 사용할 때와 성능 자체가 완전히 같다. 사용하기 쉬운 커맨드이므로 틈이 보이면 반드시 잡도록 하자. 헌데 레온에게 풍차식 백브레이커 대신 데저트 팰콘이 생긴 것이 배아프지는 않을까?

베이먼에게서 발견! 다마고치?

탱크 호일(↓P+K or ↑P+K)

화면 안쪽 혹은 바깥쪽으로 구르는 회피 기술. 공격들의 호밍성이 너무 뛰어나 공격의 회피가 거의 없는 이 게임에서 거의 독보적인 회피기술이라 할 수 있다. 중단과 하단의 공격은 전혀 피할 수 없지만, 상단 공격은 깨끗이 피하면서 상대의 배후로 돌아간다. PP계열로 공격하는 상대에게 정문의 일침이 될 듯.

문제 없다구

대전 가이드

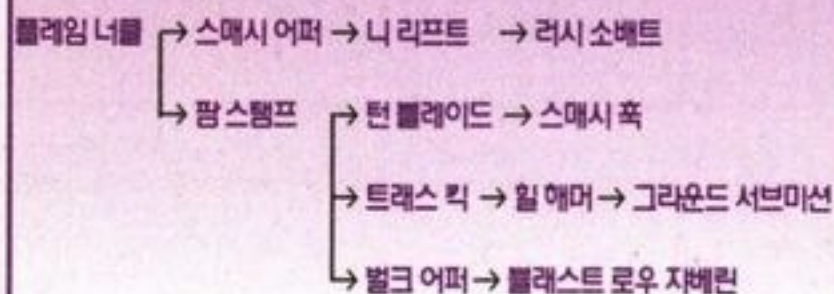
기술은 같아도 전략은 다르다

레온이 단발기와 연계기 위주의 지상 파이터라면, 레온은 띄우기와 공중 콤보 위주의 캐릭터다. 벌크 어퍼라는 강력한 띄우기와 러시 토마호크라는 손쉬운 공중콤보의 추가가 이런 차이를 가져 온 것이다. 물론 이것이 전체적인 싸움의 양상 자체가 달라진다는 것을 의미하는 것은 아니다. 전체적으로는 레온과 같은 방식으로 플레이하되, 레온의 마무리 공격이 강력한 지상공격이라면 베이먼의 마무리는 띄우기에 이은 솔리드 크래시나 러시 토마호크 등의 공중 콤보라는 정도로 이해하면 문제없다.

중하단의 심리전은 강화되었다

베이먼은 레온에 비해 연계기가 중·하단으로 분기되는 경우가 많다. 블래스트 로우 재베린(←P↓K)과 PP↓P만 적절히 사용해도 레온보다 월등히 강한 하단 공격력을 볼 수 있다. 크래시 레그 스파이크(→PP↓K) 등과 함께 중단과 하단을 혼합해 상대에게 하단에 대한 심리적 부담감을 안겨주면 크레이지 크래시(↓F+P · ↓F+P · ↓↓F+P) 같은 강력한 하단 잡기를 노릴 기회도 만들 수 있다.

그럼 달라진 콤보 좀 볼까

플레임 너클 → 스매시 어퍼 → 니 리프트 → 러시 소배트
플레임 너클 → 팜 스탬프 → 턴 블레이드 → 스매시 훅
플레임 너클 → 팜 스탬프 → 트래스 킥 → 힐 해머 → 그라운드 서브미션
플레임 너클 → 팜 스탬프 → 벌크 어퍼 → 블래스트 로우 재베린

사이드 엣지 트래스 → 팜 스탬프 → 러시 토마호크

텐구

보기도 싫을 정도로 추하지만 강하다는 사실만은 부정할 수 없는 최종보스 텐구.
스토리 모드를 상당히 기대했지만 나와주지 않아 아쉽다. 그건 그렇다 치고, 아무리 강하다고 하지만 도무지 쓰고 싶지 않은 저 추함은 누가 어떻게 좀 해줘!

기술표

고유기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
???	PP	(상) 상	(15) 15	크
혹란방	PPP	(상 상) 상	(15 15) 35	날
확란방	PP←P	(상 상) 상	(15 15) 35	뒤, 날
독락신락	PP↓K	(상 상) 하	(15 15) 25	크
???	PPK	(상 상) 중K	(15 15) 30	날
귀지주	PPK↓K	(상 상 중K) 하	(15 15 30) 25	크
???	PK	(상) 중K	25	날
전귀	→→P	상	35	날
후귀	←P	상	35	뒤, 날
???	→P	중P	25	크, 날
귀신태도	→PP	(중P) 중P	(25) 30	크, 날
???	↙P	중P	12	하
???	↙PP	(중P) 중P	(12) 12	하
???	↙PPP	(중P 중P) 중P	(12 12) 18	하
물 쏘기	↑K	상	30	띄
???	→K	상	30	날
암삭	←K	중K	25	날
???	↓↘→K	중K	30	날
토지주	↓↘→K↓K	(중K) 하	(30) 25	크
미도	KK	(상) 상	(30) 30	날
???	↘KK	(중K) 중K	(25) 30	날
인회파	↘KKK	(중K 중K) 중K	(25 30) 30	날
???	↘K	중K	22	띄
코보시코우	↘KP	(중K) 중P	(22) 35	날
???	P+K	중P	25	날
???	←P+K	-	-	
역분	←P+KP	중	60	날, 홀드 불가
혹역분	←P+KF	-	-	
???	↓F+K	하	25	크
튀는 대검	↓F+KK	(하) 중K	(25) 26	날, (카)띄
???	↓(길게)F+KK	(하) 하	(25) 25	크
어지러운 독락	↓(길게)F+KKK	(하 하) 하	(25 25) 25	크
대검의 홈	F+K	중K	26	날, (카)띄

기본기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
???	P	상	15	크
???	↘P	중P	18	크
???	↓P	하	8	
???	K	상	30	날
???	↘K	중K	25	(카)날
???	↓K	하	20	크

배후 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
???	P	상	25	크, 기본P 연계기로 연결
???	↓P	중P	15	띄, 날
???	↓(길게)P	하	9	
???	K	상	30	날
???	↓K	중K	28	(카)날
???	↓(길게)K	하K	25	크

점프 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
???	(전방J 중)P	중P	15	크
???	(전방J 중)K	중K	35	날
???	(전방J 착지)P	중P	25	날
???	(전방J 착지)K	상	30	띄
???	(수직J 중)P	중P	15	크
???	(수직J 중)K	상	30	날
???	(수직J 착지)P	중P	25	날
???	(수직J 착지)K	상	30	띄
???	(후방J 착지)P	중P	25	날
???	(후방J 착지)K	상	30	띄
비천의 술	(점프 중)P+K	중P	35	날

기상 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
기상기 하이킥	K	중K	20	크
기상기 로우킥	↓(길게)K	하	20	크

잡기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
불러 돌려주기	F+P	상단	25 30	기본
???	→F+P	상단	65	
???	(상대가 벽)→F+P	상단	30 30	벽 데미지 추가
텐구력	(중)P	파생	16 10	벽 데미지 추가
정토 보내기	←↙↓↘→F+P	상단	70	
걷어붙이기	(상대 배후)F+P	상단	58	
용권 걸어 떨어뜨리기	(상대 배후)→F+P	상단	63	
잡아 던지기	↓F+P	하단	65	
망루	↘↘F+P	하단	72	
베어내기	(상대 배후)↓F+P	하단	75	

홀드기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
그물 때리기	→↖F	상단P 반격	63	
녹열	→↖F	상단K 반격	30 33	
외무쌍	→←F	중단P 반격	63	
사차	←→F	중단K 반격	63	
몸통 떨구기	→↙F	하단P 반격	23 10 10 10 10	
난폭한 발걸기	→↙F	하단K 반격	15 15 33	

다운 공격

이름	커맨드	판정	데미지	비고
향타	↑P+K		25	
풍천조	↑F+P+K			
사지 가르기	↓K		15	

특수기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
어필 : 「땡줘」	←→F+P+K or →←F+P+K			
어필 : 「컷」	↓↓F+P+K			
정령 돌아가기	↘P			
세 날기	↗PPP			

태그 협력기

이름	커맨드	판정	데미지	비고
그물 때리기	기본	(파트너기)	63	

DreamCast

기술 설명

비천의 술(점프 중 P+K)

거대한 날개 탓인지 점프가 지나치게 높아 마땅한 점프 공격이 없는 텐구의 희망. 먹이를 사냥하는 맹금류처럼 공중에서 갑자기 강하해 상대에게 몸통 박치기를 날린다. 전방 · 수직 · 후방 점프에서 모두 사용할 수 있다. 특히 후방 점프를 이용해 상대와의 거리를 벌리는 도중 기습적으로 사용하면 높은 확률로 히트시킬 수 있다.

날개가 버텨 주나?

물 쏘기(↑K)

가엾은 티나여

텐구의 띄우기 중 가장 안정적인 기술. 리치는 짧지만 발동이 비교적 빠르고, 자세가 워낙 낮기 때문에 상단은 물론 일부 중단까지 피하며 히트시킨다. 노멀 히트시에도 확실하게 뜨며 이후 PPK나 ↘P · 고보시코우등 강력한 공중 콤보를 넣을 수 있다. 점프 착지 공격으로도 사용할 수 있으니 다양한 각도에서 괴롭혀 주자.

被被偶二(PPK)

시작 타점은 높고 마무리 타점은 낮은 텐구의 마무리 전용기. 데미지도 높고 날리기 거리가 워낙 길어서, 사각 링의 한복판에서 히트해도 벽까지 날릴 수 있는 힘이 있다. 단 공격 딜레이가 기니 지상에서는 사용하지 않는 것이 좋다. PPK↓K로 연계할 수는 있지만, 연계 시간을 뛰어넘는 딜레이가 지나치게 오랫동안 노출된다.

우지끈 뚝딱

코보시코우(↘KP)

PPK와 함께 사용할 수 있는 콤보용 기술로, 데미지는 낮지만 타점이 보다 낮아 안전하다. 중량급 캐릭터만 아니라면 물 쏘기나 튀는 대검 이후 ↘P · 코보시코우도 맞출 수 있다. 또 PPK와는 달리 지상에서도 얼마든지 사용할 수 있는 성능을 가졌는데, 후방 회피 효과가 뛰어나 상대의 페이스를 끊으면서 반격하기에 적합하다. 여러 모로 유용한 기술.

야분(←P+KP)

DOA2 유일의 원격 공격으로, 스테이지 전체에 돌풍을 날리기 때문에 회피할 수 없으며 홀드도 불가능하다. 데미지도 높고 날리기 성능까지 있지만, 대체 누가 맞아 줄지… 중거리에서 준비 동작에 딜레이를 준 후 반격해 오는 상대에게 카운터를 노리거나 준비 동작을 F버튼으로 캔슬하고 잡기를 노리는 정도가 유일한 쓸모인데… 밑져야 본전이라는 생각이 들 때만 사용하도록 하자.

한 번이라도 맞추면 친구들에게 자랑하자

정토 보내기(←↙↓↘→F+P)

커맨드 잡기가 적은 텐구의 밥줄이 되는 잡기. 모션에서 느껴지듯 파워가 대단하다. 커맨드 특성상 대시나 앉아 대시로 파고든 후 사용하기는 어렵다는 흠이 있지만, 근거리에서 상대의 허점이 노출된다면 놓치지 말고 극락정토로 보내 버리자.

날개 달린 친구는 좋겠어

대전 가이드

추하긴 해도 보스라 이건가

비록 품위라고는 없이 힘만 있는 추한 녀석이지만, 그래도 보스의 이름에 걸맞은 괴력을 자랑한다. 기본 펀치가 대표해 주듯 텐구는 중량급의 바스보다도 둔하지만 하나하나의 기술이 모두 강력한 데다, 워낙 비대한 체구 때문에 공격의 상중하 판단이 어렵다. 결국 그렇지 않아도 강력한 공격을 가드하기조차 어려워진다는 뜻인데. 대신, 워낙 각종 공격의 발동이 느리기 때문에 한 번 상대에게 페이스를 넘겨주면 다시 흐름을 찾기 어려워진다. 일단 말려든다는 기분이 들면 ↖K로 달아나거나 물 쏘기(↑K)로 상대의 공격을 피하면서 반격을 노리자. 그마저 실패한다면 오로지 홀드가 남아있을 뿐이다.

역시 보스는 사는 물이 다른가

싱글 배틀에서는 압도적인 위용을 자랑하는 텐구도 태그 대전에서는 제 힘을 발휘하지 못한다. 텐구의 띄우기는 지나치게 높아서 파트너가 정확히 캐치해내지 못하고, 반대의 경우에는 파트너로부터 넘어오는 태그 콤보의 높이가 낮아 PPK나 코보시코우를 제대로 넣을 수 없기 때문이다. 따라서 태그 콤보는 텐구가 띄우고 파트너가 중계, 다시 텐구가 마무리하는 식으로 처리하되, 텐구는 띄우기 후 ↘P를 한 번 넣어 높이를 맞추도록 하고, 마무리 콤보로는 상대적으로 타점이 낮은 코보시코우를 사용하도록 한다. 이 정도면 험난한 태그 배틀의 세상도 어느 정도 헤쳐나갈 수 있을 것이다.

육중한 보스 콤보를 받아랏

PP → ↘P ┬ → ↘P → ↘P → 코보시코우
├ → 물 쏘기 → PPK
└ → 대검의 춤 → ↘P → 코보시코우

튀는 대검 → 어지러운 독락

하늘의 모험은 이렇다!

이터널 알카디아

사람들의 무수한 관심(?)을 끌게 만들었던 이터널 알카디아가 발매되었다. 하늘을 무대로 살아가는 사람들과 그 속에 싹트는 음모와 모험이 잘 그려진 작품이라는 의견이 지배적인데…드캐가 자랑하는 미려한 그래픽 속에 펼쳐지는 광활한 하늘의 모습부터 장관인 이 게임을 여러분은 얼마나 즐기고, 또한 만족하였는지? 그럼 이제부터 그 모험을 가이드해 볼까 한다.

공략 : Fuse7

DC

●장르 : RPG ●발매원 : 세가
●발매가 : 6,800엔 ●발매일 : 10월 5일

세계관을 보자

공적의 6개명

1. 대담부적(大膽不敵)해라!
2. 빠르게 결단하라!
3. 보물은 감사히 보관하라!
4. 비겁을 용서하지 마라!
5. 자신보다 강한 자에게 도전하라!
6. 절대로 포기하지 마라!

프롤로그

끝없이 펼쳐진 푸른 대공(大空).
사람들은 부유도에 살면서, 아직 보이지 않는 하늘을 향하여 배를 띄운다.
여기서는 하늘이 세계의 모든 것.
하늘이 생활의 터전이자 교역의 장소이며, 또한 전투의 장소인 것이다.

대공에 포음이 울려 퍼지고, 해골이 넘쳐진다.
공적(空賊)-자신의 신조를 깃발에 걸고, 미지의 세계, 강대한 적을 찾아 마음껏 하늘을 활보하는 무장 집단이다.

공적 소년 바이스는 같은 공적일가의 소녀 아이카를 파트너로 해서 바루아 제국의 전함을 습격한다. 울려퍼지는 경보음 가운데, 두 사람은 사로잡힌 소녀와 만난다. 소녀의 이름은 화이나. 도움을 받은 그녀는 자신의 이름 외에는 아무 것도 이야기하지 않는데….
한편 세계 최강의 군사국가 바루아 제국은, 바이스 일행이 거주하는 공적도로 대함대를 보낸다. 갑작스런 급습의 결과, 공적들은 사로잡히고 화이나도 다시 제국으로 끌려간다.
단지 두 사람. 무사했던 바이스와 피오나는 동료들을 구하기 위해서, 바루아 제국을 목표로 한다. 그 가는 길에는 끝없는 하늘이 펴쳐져 있었다…

공적(空賊)

하늘은 끝없이 광대해서 이러저러한 것들이 많기 때문에 공적이라는 존재가 있어도 이상할 것 없다. 이 게임에서 주인공인 바이스도 공적 출신이고, 또한 자신의 신조를 지킨다는 것도 다른 공적과 다름이 없다. 공적은 자신의 신조를 해골 깃발에 표시하고 광대한 하늘을 자유롭게 돌아다니는 집단인 것이다. 공적들은 각각 그룹을 이루어서 활동하며 그 성격에 따라서 다음의 2가지로 나뉜다.

푸른 공적 집단(青の空賊)

바로 주인공인 바이스가 속한 집단이 푸른 공적이다. 이들은 해골깃발이 푸른빛을 띄고 있는 탓에 이처럼 불리는데, 민간인을 약탈하는 것이 아니라 군함이나 검은 공적과 싸우는 일종의 의적 집단이다. 식민지 확대에 여념이 없는 강대국의 군함을 습격하여 그들의 보물을 빼앗거나, 민간인을 약탈하는 검은 공적과 싸워서 다시 그들의 보물을 민간인에게 나눠주는 생활을 하는 사람들이다. 게임 속에서는 길더라든지, 크로네같은 이가 동료로서 나오는데 이들은 모두 푸른 공적이다.

검은 공적 집단(黒の空賊)

검은 해골이 트레이드마크인 검은 공적은 어떻게 보면 상당히 본능에 충실한 놈들이라 할 수 있다. 자신의 목적을 위하여 수단과 방법을 가리지 않고 싸우는 그들은, 보물과 식량, 돈, 또는 단지 싸우는 게 즐거워서 이런 생활을 하고 있다. 게임 속에서 나오는 대표적 검은 공적은 벨보아라는 놈으로서, 사실 본능에 충실하다는 게 나쁘다는 것은 아니지만, 주인공을 꽤나 괴롭힌다.

다인 일가(ダイン一家)

범선형의 전함인 「알바트로스호」를 가지고, 공적 생활을 하는 푸른 공적 집단을 일컫는다. 바로 주인공인 바이스가 이 집단에 속해 있으며, 선장인 다인은 바로 바이스의 아버지이다. 이들은 공적도(空賊島)라는 곳을 본거지로 삼고 있는데, 겉으로 보기에는 평화로운 섬으로, 외부에는 풍차도라고 알려져 있는 곳이다(사실 섬 이름이 공적도라면 좀 곤란은 할 거 같다). 이곳의 지하에는 알바트로스호가 들어갈 수 있는 비밀 기지가 건설되어 있어서 알바트로스가 들어갈 때에는 섬이 크게 변신을, 하려다가 만다.

다인 선장

푸른 공적 다인일가의 선장으로 있으며, 부하들의 신망을 얻고 있는 자이다. 잎담배를 대단히 좋아하여 싸우는 와중에도 입에서 담배를 놓지 않는다. 게임에서도 줄곧 담배를 물고 있는 양반이다. 자식인 바이스에 대하여 때때로 엄하기도 하지만 너그러운 편이고, 한 사람의 선원(이 게임에서 선원은 '배를 타는 자'로서 말하며, 선장도 선원이라 할 수 있다. 일반적인 선원은 크루(クルー)라고 한다)으로써 바이스를 만들기 위하여 이러저러한 가르침을 주는 사람이다. 게임 안에서는 시스템에 관한 다양한 사항들을 알려주는 어드바이서의 역할을 한다.

이 양반이 바로 다인

월연석(月煙石)

유성이닷!

이 게임에서 어쩌면 가장 중요한 존재일지도 모르는 것이 바로 이 월연석이다. 월연석은 다름이 아닌 달의 조각을 지칭하며 6개의 달에 대응하는 6개의 특성을 가지고 있다. 「이터널 알카디아」의 세계에서는 이 월연석을 이용하여 만들어진 것이 많다. 특히 배가 공중에 떠서 움직이는 것은 바로 이 월연석의 힘에 의한 것이다. 대부분 달의 유성으로써 나타나고 구할 수 있으며, 내부에는 많은 에너지를 가지고 있다.

무기와 월연석, 그리고 연술(煙術)

이것이 월연석

역시 무기도 월연석으로 만들어지는데, 월연석의 종류는 모두 6가지이므로 속성도 6가지가 된다. 각각 색깔로 구분하여 녹(綠)은 나무, 적(赤)은 불, 자(紫)는 얼음, 청(青)은 물, 황(黃)은 번개, 은(銀)은 무속성이다. 사용하는 무기의 색깔에 따라서 그 무기의 속성이 정해진다. 동시에 연술은 쉽게 말해 마법이라 할 수 있으며 월연석의 힘으로 나오는 기술이다. 역시 속성은 월연석의 색깔에 따라서 좌우되며 동시에 장비한 무기의 속성에 따라서 발달하는 연술의 속성도 바뀌게 된다. 이에 대해서는 나중에 자세히 언급하기로 하자.

바루아 제국 (バルア帝國)

굳이 바루아만이 아니라 여러 나라가 있기는 하지만 역시 제일 중요한 나라는 바루아라고 할 수 있다. 왜냐하면, 바로 이 바루아가 모든 일을 일으키는 주범이 되는 나라이기 때문이다.

(나중에는 그렇지도 않지만). 지도자는 여왕인 테오도라 1세로, 힘으로 세계를 지배하려는 아주 상투적인 야심을 가지고 있다. 바루아는 황색 달의 영향을 받아서 항상 어두 침침한 구름층이 깔려있으며 나라 전체가 왠지 우중충한 경향이 있다. 공적도의 북쪽에 있는 바루아 대륙에 근거를 두고 있으며, 기술이 발달하여 나라에 공업단지가 넓게 펴져 있다. 또한 막강한 군사력을 보유한 군사 대국이기도 하다.

바루아 제국군-알마다 (マルマダ)

바루아 제국이 보유한 군대를 일컬어 알마다라고 한다. 바루아는 그 뛰어난 기술을 이용하여 바람의 힘을 이용한 동철선을 보유하고 있어서 군사력이 아주 막강하다. 제상으로 있는 가르시안의 지휘아래 6개의 부대로 나뉘어져 있다. 스토리를 진행해 보면 알겠지만, 이 6개의 부대는 나중에 보스급으로 나오는 수령을 각기 가지고 있으며, 그 이름은 나중에…

위풍당당하기는

등장인물 소개

바이스(ヴァイス)

나이 17세. 신장 170cm. 체중 62kg. 공적도를 근거지로 하고 있는 푸른 공적 다인일가의 일원이기도 하면서 이 게임의 주인공인 인물. 처음에는 팀의 일원으로, 다음에는 모험가로, 그리고 어엿한 선장으로 성장한다. 성격은 호기심이 아주 강하다는 것. 때문에 보지 못한 것이나 가보지 못한 지역에 대한 탐구욕이 아주 강하다. '언젠가는 이 눈으로 확인할거야. 구름의 구석, 세계의 끝에 있는 놈을' 이라고 말할 정도로 아주 활달한 성격이다. 게임에서는 가장 밸런스가 잘 갖추어진 캐릭터로 나오며 공수 모두 부족함이 없다. 두 개의 카트라스(선원들이 사용하는 길이가 짧은 칼)를 아주 능숙하게 사용한다. 성우는 유명한 세키 토모카즈(關 智一)가 맡았다.

화이나(ファイナ)

나이 17세. 신장 160cm. 체중 50kg. 초반에 바이스 일행에게 구조되는 소녀. 복장이 매우 독특한데 그 이유는 그녀가 은의 문명의 백성이기 때문이다. 즉, 그녀는 자신이 있는 고대 신전에서 모종의 임무를 부여받고 온 것. 하지만 그녀는 자신의 이름이 화이나라로만 밝힐 뿐 진실은 얘기하지 않는다. 그러나 이것은 어디까지나 초반의 이야기. 바로 진실을 말하고 같이 동료로서 참가하게 된다. 성격은 조용하고 차분. 무기는 큐필(キュピル)라는 북어같이 생긴 것을 사용하는데, 친구라고 한다. 생긴 것을 봐서도 알겠지만 전투에서 그녀는 거의 공격에는 가담하지 않고 회복과 보조역으로만 사용한다. 공격력은 거의 기대하지 않는 것이 좋다. 대신에 귀엽다는… 성우는 투하트의 멀티로 유명한 호리이 유이(堀江由衣).

아이카(アイカ)

나이 17세. 신장 164cm. 체중 53kg. 어렸을 때부터 바이스와 함께 자란 사이로서 처음부터 동료로서 나오는 캐릭터이다. 헤어스타일이 아주 독특해서 처음에는 삐삐를 연상하였는데, 나중에 보면 점점 귀여워진다(이런 내가 싫어!). 특이 게임 중에 한번 머리를 푼 모습이 나오는데 아주 괜찮으니 꼭 눈여겨보도록. 성격은 아주 진취적인 성격으로서 좋고 싫음을 아주 분명하게 가린다. 무기는 부메랑을 사용하는데 날리는 솜씨또한 일품. 그러나 공격력은 그렇게 기대할 정도는 되지 않는다. 때문에 실제 전투에서는 공격보다는 보조 계열로서 활용을 하면 유용하다. 그러나 보스전에서 공격으로 사용하기에는 약간은 무리가 있을 듯. 성우는 카와우에 토모코(川上とも子).

드라크마(ドラクマ)

나이 55세. 신장 185cm. 체중 162kg (의수 무게 포함). 모험 초기에 만나게 되는 동료로서 듬직한 아저씨 같은 인상을 주는 사람이다. 그가 가진 배, 리틀잭(リトルジャーク)은 그의 아들 이름에서 따온 것. 그의 과거를 들어보면 상당히 인상적이다. 성격은 냉소적이면서도 온은한 감정을 가지고 있는 사람. 물론 처음에는 대단히 차갑다. 무기는 가지고 있는 의수를 사용하는데 원거리 공격을 할 때에는 마징가 펀치처럼 팔이 쭉 나갔다가다 돌아온다. 상당히 안정적인 공격력을 지니고 있는 전형적인 중형 캐릭터이다. 성우는 무기이토(麦人)가 맡았다.

길더(ギルダ)

나이 32세. 신장 192cm. 체중 105kg. 오른쪽 어깨에는 앵무새를, 한손에는 구식 권총을 든 전형적인 캡틴의 모습이다. 조난 중인 바이스를 구해주는 것이 인연이 되어 동료로 참여하게 된다. 성격은 오탕한 남아의 모습을 구현하고 있다. 그러나 크로네라고 하는 그를 따라다니는 여자에 대해서는 상당한 두려움을 보이고 있다. 무기는 권총으로서 상당히 구식이다. 전투에서 그의 모습은 매우 안정적인 공격력을 보여 주는데, 특이 체력이 좋아서 상당히 쓸만한 캐릭터이다. 성우는 와카모토 노리오(若本規夫)씨.

엔릭(エンリック)

나이 25세. 신장175cm. 체중 63kg. 신분은 바루아의 황태자로서 어머니인 테오도라가 하는 일에 대해서 상당한 반감을 품고 있다. 한마디로 평화주의자. 때문에 자신과 뜻이 맞을 것이라고 생각하는 바이스일행과 합류하게 된다. 게다가 신분이 높기 때문에 전함도 같이 가지고 들어오는 캐릭터. 게다가 레벨도 좋아서 공격력도 높이 평가할 만한 수준이다. 조용하고 신중한 성격. 게임 내에서 신분때문인지는 몰라도 고민을 아주 많이 한다. 이유는 조국과 어머니, 그리고 자신이 가지고 있는 사상 때문인 듯. 기타 게임에서 볼 수 있는 미소년형의 캐릭터이다. 성우는 오시 소우이치로(保志總一朗).

가르시안(ガルシアン)

나이 49세. 신장 190cm. 체중 92kg. 일명 무적의 사나이. 최강의 군사력을 보유하고 있는 바루아 제국의 전군을 통솔하는 대재상의 자리에 있는 사나이다. 그의 강한 카리스마에 여러 사람이 그의 밑에 있으며, 그 중에는 라미레스같은 자도 있다. 그는 항상 냉정, 침착하며 어떠한 상황에서도 냉정을 잃지 않고 행동한다. 한나라의 거의 모든 권력을 가진 그는 야망도 대단하여 엄청난 음모의 주범이 된다. 게임 속에서 나오는 그의 모습은 카리스마 그 자체. 자신에 대항하는 자에게는 아주 가혹한 모습을 보이기도 한다.

알폰소(アルフォンソ)

나이 28세. 신장 180cm. 체중 70kg. 게임의 시작부터 등장하는 녀석. 주둥이만 살아있고 도망에 책임 전가가 특기인 놈이다. 가르시안의 밑에 있는 6개의 알마다 부대중 한곳의 부대장. 쉽게 말해 6장군 중에 하나이다. 번지르한 얼굴에서 나오는 오만함이 아주 잘 살아있어서 잘생겨도 이렇게는 생기지 말아야지 하는 얼굴을 하고 있다. 내심에는 상당한 야망을 가지고 있어서 자신의 출세에 오점이 생기는 것을 받아들이지 않는다. 그리고 이놈과의 전투는 한번도 없다. 이놈의 부하와의 전투만 있을 뿐.

그레고리오(グレゴリオ)

나이 58세. 신장 173cm. 체중 85kg. 필자 개인에게 상당한 감동을 선사한 장군. 처음에는 물론 적으로서 등장하지만 나중에는 꼭 그렇지도 않다. 황태자를 그냥 젊은이(若)라고 마구 부르며 황태자인 엔릭도 그를 그냥 할아버지(じい)라고 부른다. 나라에 대한 충성심이 대단히 강하며 철의 벽이라는 별명도 붙어있을 정도로 강한 남자이다. 성격이 대쪽같다는 인상이 아주 강한 남자.

ACT SHT RPG A·RPG S·RPG ADV RCG SIM VS SPT MUS PUZ ETC

비고로(ビゴロ)

나이 31세. 신장 210cm. 체중 145kg. 딱 보기에도 신체 건장한 남자로 보인다. 역시 6장군중의 하나로서 남자로서의 본능에 아주 충실한 놈이다. 또한 성격이 아주 사나이다워서 의외로 그가 나쁜놈이라는 인상은 그렇게 강하지 않다. 여자를 아주 좋아하여서 아이카를 어떻게 해보려는 속셈이 아주 강하다. 한마디로 터프가이.

베레자(ベレーザ)

나이 27세. 신장 172cm. 체중 59kg. 늘씬한 키와 미모를 가진 여성. 육장군중의 하나. 어렸을 적에 아버지가 전쟁에서 전사하고 난 후 전쟁을 아주 증오하게 되었다. 때문에 전쟁을 없애기 위해서 세계를 정복하는 바루아의 야망에 동참을 하게 된다. 그리고 또 하나, 그는 내심 사모하는 사람이 있는 거 같다. 바이스들에게 접근하여서 속임수를 거는 캐릭터. 그러나 그렇게 나쁘지는 않은 캐릭터이다.

데·롯코(デ·ロッコ)

나이 25세. 신장 175cm. 체중 63kg. 머리에 이상한 장난감 같은 것을 쓰고 있는 캐릭터. 6장군 중의 하나이다. 겉으로 보기에는 아무리 봐도 애로만 보이고, 실제로 하는 행동도 거의 애와 다르지 않다. 그러다 메카닉에 대한 조예가 아주 뛰어나서 이러저러한 것을 잘도 만들어 내는 자이다. 게임 내에서는 자신의 힘을 부순 바이스에 대한 원한이 아주 깊어서 어떻게든 주인공들을 쓰러뜨리려고 노력하는 자이다.

라미레스(ラミレス)

나이 24세. 신장 182cm. 체중 72kg. 금발에 아름다운 눈을 가진 청년. 원 출신지는 은의 신전으로서 파이나와 같은 지역 출신이다. 또한 파이나와 같은 임무를 띄고 지상에 내려왔다. 그러나 어찌된 일인지 가르시안의 음모에 동참한다. 그는 가르시안의 부관임과 동시에 6장군의 하나로서 대단히 뛰어난 검술 실력을 지니고 있다. 아마도 대단히 괴로움을 주는 캐릭터가 될 것이다. 게임 속에서 보면 그의 가르시안에 대한 충성심은 가이 대단하다고 밖에는 할 말이 없다.

테오도라 1세(テオドーラ1世)

바루아 제국을 지배하는 통치자. 더불어 엔릭의 어머니이기도 하다. 하지만 지도자의 자질은 상당히 떨어져서 어떻게든 세계를 힘으로 지배하려는 생각밖에는 하지 않는 여자이다. 가르시안을 거느리고 다양한 계획을 세우는 여자 제국의 통치자. 게임에서는 만사가 자기 뜻대로 되는 줄로만 아는 아주 태평한 여자이었다가, 큰 코를 다친다.

시스템편

기본조작

거리와 던젼에서의 이동시 조작방법

방향버튼·아날로그 방향키	플레이어의 이동/자기 시점의 카메라 이동
A버튼	보물등의 조사/대화하기/항목의 결정/메세지 보내기
B버튼	항목의 캔슬
X버튼	스테이터스 메뉴를 열거나 닫음
Y버튼	시점의 변환(통상/자기시점)
L/R 트리거	카메라 회전
스타트 버튼	간이맵 표시 ON/OFF

통상 전투시의 조작방법

방향버튼·아날로그 방향키	커맨드 선택시 커서 이동/아군과 적을 선택
A버튼	항목의 결정
B버튼	항목의 캔슬
X버튼	동료의 스테이터스 보기/도구나 연술의 설명을 표시
Y버튼	무기의 속성 변환
L/R 트리거	카메라 이동
스타트 버튼	사용하지 않음

포격전시의 조작방법

방향버튼·아날로그 방향키	링 커맨드의 선택/커서의 이동
A버튼	항목의 결정
B버튼	항목의 캔슬
X버튼	도구, 연술 등의 설명을 표시
Y버튼	사용하지 않음
L/R 트리거	사용하지 않음
스타트 버튼	사용하지 않음

공중이동시의 조작방법

방향버튼	카메라의 시점을 변환
아날로그 방향키	플레이어 배의 이동
A버튼	부근을 조사/배에 이야기 걸기/거리나 던젼 들어가기/항목의 결정/메세지 보내기
B버튼	항목의 캔슬
X버튼	스테이터스 메뉴를 열거나 닫음
Y버튼	사용하지 않음
L 트리거	배의 수직 하강
R 트리거	배의 수직 상승
스타트 버튼	지도를 본다/함내에 들어가기/세이브하기

게임의 시작과 세이브

게임 시작

드림캐스트에 시디를 넣고 전원을 넣으면, 이런 화면이 뜬다. 위에서부터 '처음부터', '계속해서', '홈페이지'라고 쓰여 있는데, 우리나라에서는 세 번째 항목은 거의 쓸모가 없다. 그리고 처음으로 게임을 하는 거라면 당연히 맨 위의 항목을 선택하면 된다. 어차피 세이브 파일 없다면 처음 것 밖에 선택 할 수 없다.

여기서 음악을 들으며 가만히 있으면

날씨가 변화하는 것을 알 수 있다

각 세이브 포인트는 이렇다

게임의 세이브

세이브는 세이브 포인트나 배로 항해 중일 경우에만 할 수 있다. 세이브 방법이야 모두 알고 있는 것이고, 한가지 알아 둘 것은 게임 중에 살갓소나 타르타스의 구멍 같은 곳에서는 공중에 있는 세이브 포인트에서 세이브를 해야한다는 것이다.

게임중에 취하는 기본 행동

거리와 던젼에서의 이동(보행이동)

거리를 산책해서 정보들을 얻거나 아이템(도구)이나 배에 필요한 물건, 또는 무기와 방어구를 살수 있는 행동을 할 수 있다. 움직이는 것은 기본적

기본적인 이동의 모습은 이렇다

으로 아날로그 방향키를 이용한다.

사다리타기

사다리나 기둥같은 것을 타면서 이동을 할 수 있는데, 특히 기둥을 타는 것은 지름길이 될 수가 있다. 올라가서 상하로 움직이면 된다.

높은 곳을 잘도 올라간다

조사하기

조사를 한다는 것은 역시 상자나 물건 등을 클릭하여 살펴보는 것이다.

이건 기본이다

사람과의 대화

사람과의 대화는 아주 중요하다. 물론 정보를 얻을 수 있기 때문이기도 하고, 스토리를 진행하려면 필수이기 때문이다.

이것도 다를 게 없겠지

아이템과 무기 등의 구매

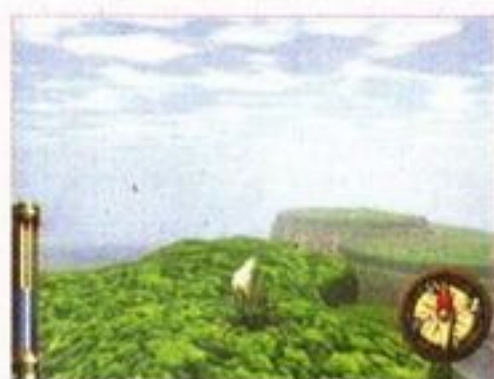
마을을 잘 살펴보면 무기점이나 도구점은 반드시 있다. 스토리 진행에 바빠서 이런 것을 지나치는 플레이어는 없을 것이다. 특히 이 이터널 알카디아는 각 대륙에서 파는 아이템의 종류가 다르므로 한번씩은 꼭 가봐야 한다. 그리고 무기나 방어구의 경우는 사는 즉시 장비가 가능하다는 것도 알아둘 것.

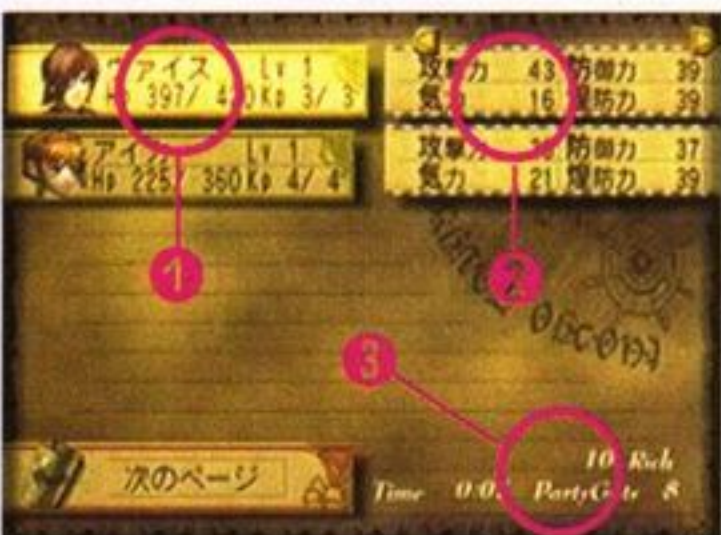
휴식 취하기

이것 또한 별반 다를 것이 없지만 이 게임에서는 휴식을 취해야만 진행이 되는 경우도 있으므로 한번씩은 휴식을 취하는 것도 나쁘지는 않다. 휴식을 취하면 체력은 모두 회복된다.

하룻밤에 얼마?

공중에서의 이동

항해를 하면 좌측에 게이지 같은 것이 보이는데 이것은 고도계이다. L/R 트리거로서 수직 상승과 수직 하강이 가능하며 이 높이를 표시한다. 그러나 「에이스 컴뱃」처럼 고도가 너무 낮으면 지상에 박는다든지 하는 일은 없다. 그리고 우측 하단에는 나침반이 있는데, 이는 방향을 잡는데 있어서 아주 유용하다. 공중이동에서 중요한 것은 스타트 화면으로 볼 수 있는 전체의 지도와 세이브가 언제나 가능하다는 것이다. 또한 함내로 들어간다는 커맨드도 있는데, 이는 솔직히 중요한 것을 모르겠다. 대부분 스토리와는 관계없는 이야기를 한다. 또한 공중에서의 적과 조우는 필연적이지만, 일반적인 전투가 아닌 포격전의 경우에는 나침반에 느낌표(!)가 뜨면서 가까워지면 포격전으로 들어가게 된다. 마지막으로, 공중에서는 지나가는 배에 말을 걸어서 역시 정보를 얻을 수 있다. 참고로 항해 중간에 발견할 수 있는 발견물이라는 것이 있는데, 이는 나중에 따로 설명하기로 한다.

항해시는 이렇게 본다

메뉴 및 스테이터스 화면 보기

이것이 스테이터스 화면이고

이것이 메뉴화면

플레이중에 X버튼을 누르면 나타나는 것이 스테이터스 화면이고, 그 다음 페이지는 메뉴 화면이다. 여기서는 여러 가지 점검과 확인을 할 수 있다.

스테이터스 화면

게임을 하게 되면, 아마 지겹도록 열게 될 화면이니 익숙해지도록 하자.

1. 캐릭터 윈도우

캐릭터의 얼굴과 현재의 레벨, HP, KP가 표시된다. 여기서 A버튼을 누르면 각 캐릭터의 개별 스테이터스가 화면에 나타난다.

2. 스테이터스 윈도우

방향버튼이나 아날로그 방향키로 좌, 우로 이동하면, 각 캐릭터의 능력치와 장비, 경험치 등이 나타난다.

3. 소지금/시간/최대 갓츠치

현재의 소지금과 지금까지 한 플레이 타임, 전투시의 1턴에서 회복 가능한 갓츠량을 볼 수 있다. 그 옆의 다음페이지(次のページ)를 선택하거나 트리거를 누르면 메뉴화면으로 넘어간다.

남기(男氣)란?

이벤트라던가 회화중에는 여러 가지 선택문이 나타난다. 물론 이 게임에는 분기 같은 것은 존재하지 않는다. 여기서 나오는 선택문은 거의가 긍정적인 반응과 부정적인 반응, 아니면 대항하는 남자다운 자세나 항복하는 나약한 자세 등의 여부를 묻는 선택문이다. 극단적이 예로 '그렇게 할까 보냐!'와 '…알았다. 그렇게 하지'라는 선택문이 떴다면 당연히 남자다운 선택은 앞의 것이 될 것이다. 이렇게 남자다운, 또는 리더다운 선택을 하면 남기라는 포인트가 올라간다. 남기는 물론 표시되지는 않지만 항목을 고를 때 차임벨 같은 소리가 나오면 제대로 선택했다는 뜻이다. 이 남기는 동료들이 주인공인 바이스를 생각하는 자세에 영향을 주게 되는데, 그 표시는 스테이터스 화면의 통명(通り名)에서 나타난다. 남기의 정도에 따라서 여기에 표시되는 칭호가 바뀌게

선택문에서 남기가 결정된다

DreamCast

캐릭터의 스테이터스 설명

스테이터스 메뉴에서 선택한 캐릭터의 스테이터스가 나타난다. 각각의 커서를 움직이면 장비와 연술의 레벨과 다음의 레벨까지 필요한 남은 연술경험치를 확인할 수 있다. 그리고 다음과 같은 커맨드가 선택 가능하다.

도구(道具)	가지고 있는 도구를 사용하는 것이 가능하다. 도구, 무기, 방어구, 악세서리, 선장비, 귀중품으로 나뉘어 있다. 각 항목마다 설명도 곁들여져 있다
연술(錬術)	기억하고 있는 연술을 사용할 수 있다. 전투에서는 거의 모든 커맨드를 사용할 수 있지만 평상시는 회복계열의 커맨트만 사용할 수 있다
습득기(修得技)	달의 열매(月の實)를 사용하여 기를 습득할 수 있다. ???가 있는 항목이 있으면 옆에 필요한 달의 열매수가 나오고 그 숫자가 충족되면 새로운 기를 습득할 수 있다
장비(装備)	가지고 있는 무구와 방어구를 장비한다. 각 물품을 장비할 때에는 패러미터의 변화도 눈여겨보아야 하겠지만 밑에 나오는 설명을 통한 특수효과가 없는지 확인도 해야 한다. 그래야 이상한 상황을 모면할 수 있다
파라메타(パラメータ)	현재의 능력치를 표시한다
통명(通り名)	바이스에 대한 떠도는 소문을 표시한다(예 : 공적계의 샛별 바이스)
경험치(経験値)	전투에서 획득한 경험치를 표시한다
연술 랭크 (錬術Rank)	각 연술의 랭크가 표시된다

그리고 각 패러미터가 가리키는 것은 다음과 같다

HP	체력치. 전투 파트에서 적에게서 데미지를 받으면 떨어지고, 0이 되면 전투 불능이 된다(게임에서는 실신이다). 실신이 되면, 전투 종료 후에 HP가 1이 되어서 부활한다
KP	연술을 사용하기 위한 포인트. 어떤 연술을 선택해도 소비되는 포인트는 1이다. 레벨업을 할수록 최대치가 상승한다
갓츠(ガッツ)	전투시에 연술이나 기술, 포격을 사용할 때에 필요한 능력. 갓츠가 부족하면 어떤 공격도 사용할 수가 없다. 사용할 수 있는 것은 단지 육탄 공격뿐
완력(腕力)	공격력의 기본 수치가 된다. 레벨업이 되면 수치가 상승한다
생명력(生命力)	방어력, 연방력(연술에 대한 방어력)의 기본수치가 된다. 레벨업이 되면 상승한다
기력(気力)	연술로 공격을 할 때에 그 데미지량을 좌우하는 정신력이다
무기사용(器用さ)	회피율과 크리티컬 공격 발생 확률에 영향을 주는 수치이다
스피드(スピード)	전투시에 공격 순번을 좌우한다
공격력(攻撃力)	각 캐릭터의 완력과 장비하고 있는 무기가 가지고 있는 공격력을 합한 수치이다
방어력(防御力)	각 캐릭터의 생명력과 장비하고 있는 각종 방어구가 가진 방어력를 합한 수치
연방력(錬防力)	적이 공격에 사용하는 연술에 대한 저항력을 표시하는 수치
명중률(命中率)	전투시 적에 대해서 무기로 공격을 할 경우에 명중할 확률을 나타내는 수치
회피율(回避率)	전투시, 적으로부터 받는 직접 공격에 대해서 얼마나 회피가 가능한가를 나타내는 수치

되는 것이다. 물론 일본어에 능숙한 독자라면 문제없이 옳은 선택을 할 수 있을 정도로 나오는 문구는 단순하다. 그러나 일본어를 모르는 독자라면 상당히 고민을 해야 할 듯 하다. 한가지 팁을 주자면 여기서 나오는 선택문중 대부분 위의 것을 고르면 OK라는 것이다. 극히 일부를 제외하고는 거의 대부분의 남자다운 선택은 위의 항목에 있다. 그러므로 위의 것을 고르도록 하자. 그래서 좋은 칭호를 듣는다면 기분이 좋지 않겠는가?

메뉴화면 보기

1. 항해일지(航海日誌)

동료중 누군가가 써놓은 일기 형식의 일지이다. 이는 스토리가 진행되면서 하나씩 늘어나므로 엔딩을 보기 직전이라면 모두 모여 있다. 항해일지는 뒤에 따로 정리 해 두었으니 참고 하도록. 여기서는 항해일지를 본다(航海日誌を讀む)와 발견물(發見物)의 두가지 선택 커맨드가 있는데, 일종의 자료 일람이라고 보면 된다.

2. 크루 교대(クルー交代)

바이스가 자신의 배를 갖게 되면 나타나게 되는 것이 바로 이 커맨드이다. 크루는 같이 싸우지는 않지만 탑승하는 것으로도 능력치를 올릴 수가 있는 중요한 존재. 즉 동료라고 할 수 있다. 크루는 당연히 플레이어가 직접 뛰어 다니면서 찾아야 하며, 모두 있게 되면 상당히 듬직해 진다.

3. VM탐험대(VM探險隊)

이것은 비주얼 메모리에서 즐길 수 있는 미니게임을 말한다. 핀터(ピンタ)라고 하는 애와 이야기를 한 후에 생기게 되는데, 출항 명령은 게임을 비주얼 메모리에 다운로드 시키는 것이고, 귀항 명령은 미니 게임에서 얻은 아이템을 본 게임에 추가하는 것이다. 이 미니게임은 뒤에 따로 설명을 해 두었다.

4. 옵션(オプション)

게임의 각종 설정을 할 수 있는 곳이다. 사운드와 자기 시점시의 보는 방법, 진동, 비주얼 메모리(VM)의 효과음의 여부 등을 정할 수 있는데, 특히 여기서 VM의 효과음은 반드시 ON에 맞추어 두도록 하자. 그래야만 나중에 큐필의 먹이인 참을 얻기가 수월해 진다.

전투도 해보자

어느 RPG에서나 빠질 수 없는 것이 바로 전투. 「이터널 알카디아」는 턴 방식의 전투를 취하며, 지상의 보통 전투와 배를 타고 싸우는 공중의 포격전으로 나뉜다.

지상전투

전투는 턴제로 진행되며, 4명의 커맨드를 한번에 입력하는 방식을 취하고 있다. 통상 전투는 적의 HP를 모두 0으로 만들면 이긴다.

1. 갓츠(ガッツ)

동료 전원의 행동력을 표시하는 것이다. 이것은 전원이 공유하는 것으로서, 연술이나 기를 사용하면 이것이 줄어든다.

2. 스테이터스

각 캐릭터의 능력이 표시되는 창. 여기서는 특히 HP를 중점적으로 체크해 보아야 한다.

갓츠를 모아서 앗!

3. 링 커맨드

캐릭터가 행동할 수 있는 행동을 표

	도주(逃走)	적으로부터 도망치는 커맨드, 성공하면 전투가 바로 종료된다. 대신에 경험치는 얻을 수 없고, 만약 실패한다면 상당한 데미지를 감수해야 할 것이다
	도구(道具)	소지하고 있는 아이템을 사용하는 커맨드, 연술이나 기와는 달리 KP나 갓츠를 소비하지 않는다. '주로 회복제를 사용할 때 이용
	방어(防禦)	적의 공격에 대비하여 방어를 취하는 커맨드, 이 커맨드를 사용하면 적으로부터 입는 데미지가 반으로 줄어든다. 때문에 보스전에서는 상당히 유용한 커맨드
	공격(攻擊)	가지고 있는 무기로 공격을 하는 커맨드, 그러나 육탄 돌격이나 다름없기 때문에 기본 능력치가 크지 않다면 그렇게 강한 효과는 기대하기 힘들다. 하지만 졸개에게는 이게 약이다
	기(技)	각 캐릭터가 가지고 있는 고유의 기술을 사용한다. 그러나 이것을 발동하기 위해서는 상당히 많은 양의 갓츠가 필요하다
	연술(練術)	월연석의 힘을 이용한 마법을 사용하는 커맨드, 사용할 때 KP가 1 감소하며 연술마다 소비되는 갓츠량은 차이가 있다. 또한 속성도 다양하다
	갓츠(ガッツ)	기합을 넣어서 갓츠를 모으는 커맨드, 회복하는 갓츠의 양은 캐릭터마다 차이가 있다. 자주 쓰게 되는 커맨드이다
	캡틴기(キャプテン技)	갓츠 게이지가 가득 차게 되면 나타나게 되는 커맨드, 스토리 진행에 따라서 나타나는 커맨드는 다르지만 거의 최강의 커맨드라고 보면 된다

시하며, 직접적인 명령을 내리는 것으로서 위와 같은 커맨드가 있다.

기(技)란?

「이터널 알카디아」의 세계에서 힘의 원천은 월연석이다. 연술의 힘이나 무기가 가진 힘은 모두 이 월연석에서 나오는 것이다. 그러나 기(技)라고 하는 것은 인체가 가지고 있는 순수한 힘을 사용하는 것이다. 굳이 예를 들자면 「파이날 판타지 시리즈」에 나온 버서크 모드 같이 일정한 분노가 쌓이면 자신만의 고유한 기술을 뿜어 내는 것이라 할 수 있다. 「이터널 알카디아」에서는 대신에 갓츠가 모이면 사용할 수 있는데, 각 캐릭터가 가진 고유한 기술이라고 보면 이해가 쉬울 것이다. 또한 실제 공격에 있어서는 연술보다는 이 기를 더욱 많이 사용하게 된다. 그만큼 그 능력과 활용도는 상당히 쓸만하다.

갓츠 시스템

공중에서도 이 시스템은 유효한데, 이 게임의 전투에서 가장 특징 적인 것이 바로 이 갓츠 시스템이다. 전투 중에 표시되는 갓츠 수치는 동료 모두가 공유하는 하는 수치이다. 이 수치가 높아야 효과적인 공격을 할 수 있다. 따라서 갓츠가 없다면 고전을 면치 못한다. 이건 여담인데, 아이템 중에 저주의 철가면이라는 장비 아이템은 공격력과 방어력을 아주 많이 높여주지만 저주가 걸려 있어서 동료의 갓츠를 항상 0으로 만든다. 그러나 필자는 그것을 미처 확인도 하지 않고 게이지 높아지는 것만 보고 덜컥 장비를 하고 나선 것이다. 그것은 라스트 보스였는데, 필자는 원인을 알지 못하고 갓츠 없이 비참한 죽음을 당해야만 했다. 그래서 거의 미치기 일보 직전이었고, 동시에 게임 제작사를 저주했었던 것이다. 그러나 나중에 장비를 확인해보니 바로 이 아이템이 원인이었다는…. 독자 여러분은 절대로 필자와 같은 실수를 하지 않기 바란다. 이따위 아이템은 당장에 버리도록 하자. 갓츠가 없으면 전투는 아주 힘들어 진다.

갓츠가 없으면 싸울 수 없어!

효과적인 갓츠의 이용은 중요

갓츠는 주로 적을 공격할 때 사용된다. 사실 회복은 좋은 회복 아이템만 있다면 회복 계열의 연술은 거의 사용하지 않는다. 때문에, 공격형 캐릭터는 갓츠를 사용하고, 수비형 캐릭터는 갓츠 커맨드를 사용하여 갓츠를 모으는 것이 좋은 방법이다. 아니면 아예 한 턴을 포기하고 갓츠 커맨드만을 사용한 후에 다음 턴에서 강한 공격으로 밀어 부치는 것도 좋은 방법이다.

이 정도는 되야 필살이지!

갓츠를 소비하는 행동과 회복하는 행동

갓츠는 연술의 사용과 기의 사용, 그리고 캡틴 커맨드를 사용했을 때 소비된다. 특히 연술과 기를 혼합해 사용한다면 갓츠의 양은 상당히 많이 줄어들게 되므로 주의할 것. 갓츠의 양에 항상 신경을 써야만 전투에서 승리하기가 쉽다는 것을 잊지 말도록. 갓츠를 회복하는 행동은 갓츠 커맨드의 사용이나, 1턴을 보내는 것, 그리고 아이템을 사용하는 것이 있다. 물론 기중에도 갓츠를 늘리는 커맨드도 있다.

무기의 속성에 대하여

앞에서도 잠시 언급했지만 무기는 월연석으로 만들기 때문에 각 무기에는 속성이 있다. 이것은 무기의 색깔로서 알 수가 있는데 무기는 그 색을 바꿔 주는 것만으로도 속성을 바꿀 수 있다. 더불어서 무기의 사용과 연술과의 상관관계를 생각해 볼 수 있다. 이것은 독자에게도 권하고 싶은 말인데, 캐릭터가 사용하는 무기의 속성에 따라서 랭크업을 하는 연술도 그에 따라 간다는 것이다. 때문에 한 캐릭터에게 한가지 속성만을 부여하는 것이 빠른 랭크업을 하는 지름길이다. 더불어서 연술에 대한 경험치는 하나의 월연석에만 주는 것이 아니라 골고루 주게 되는데, 무기의 속성을 가진 월연석이 가장 많이 가지게 되어서 주로 무기의 속성에 맞춘 연술을 익히게 되는 것이다. 때문에 레벨업을 계속하게 되면 자신이 취하고 있는 속성의 연술 뿐만 아니라 다른 연술도 매우 느리지만 습득하게 된다. 참고로 속성에서 녹과 은은 주로 회복계의 연술을 익히고 적과 황은 공격계의 연술을 익히게 되는데, 공격계의 캐릭터에게는 공격계의 연술을, 회복계 캐릭터에게는 회복계의 연술을 익히게 하는 것이 유리하다. 구체적으로 말하자면 바이스에게는 적의 속성을, 아이카에게는 녹의 속성을, 화이나는 은의 속성을, 기타 다른 캐릭터는 황이나 자같은 속성을 부여하는 것이 이상적이다. 필자 개인적으로는 적의 속성중에 있는 연술인 어퍼(アーパ)를 대단히 중요하게 여기는데, 공격력이 올라가기에 빠른 승부를 할 수 있기 때문이다.

스테이터스 이상

전투시에는 적들도 다양한 공격을 하여 주인공들을 이상한 상태에 빠지게 하는데, 각 스테이터스 이상은 가만히 보면 사실 다른 게임에서도 볼 수

독(毒)	턴 종료 후에 HP가 각 캐릭터의 생명력만큼 감소한다
실신(失神)	HP가 0이 되어서 전투 불능의 상태가 된다
석화(石化)	3턴가 석화된다. 석화시에는 행동불능이 된다
수면(睡眠)	수면 상태가 된다. 데미지를 입을 때까지 행동 불능
혼란(混亂)	아군과 적을 구별하지 못하여 아무나 공격한다
침묵(沈默)	모든 연술을 사용할 수 없게 된다
피로(疲勞)	피로로 갓츠를 전혀 사용할 수 없게 된다
쇠약(衰弱)	데미지, 명중, 회피의 모든 패러미터가 감소
강장(强壯)	공격력과 방어력이 일시적으로 상승
기민(機敏)	스피드가 증가함과 동시에 회피율도 증가
자양(滋養)	턴 종료마다 HP가 200씩 회복

있는 것들이다.

그밖의 스테이터스 변화

앞에서 얘기했듯이 스테이터스 변화 외에도 다른 스테이터스 변화가 있는데, 대표적으로 방어 상태같은 것이 있다. 이런 것은 1턴간만 그 효과가 지속된다. 구별의 방법은 각 캐릭터의 이름을 가리키는 색깔에서 알 수 있다(적도 마찬가지이다).

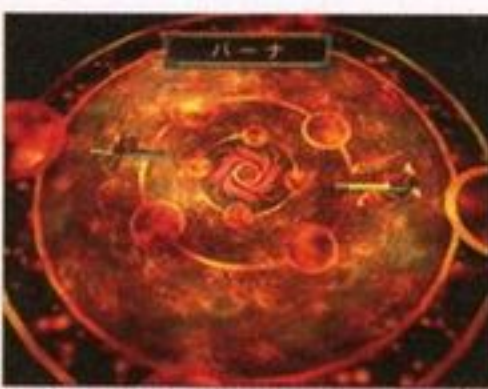
붉은 자주색	방어
적의 공격에 의한 데미지가 반으로 줄어든다	
황록색	공격무효화
적의 통상 공격을 무효화한다	
황색	연술무효화
적의 연술 공격을 무효화한다	
청색	스테이터스 이상
스테이터스 이상을 무효화한다	
위의 색의 합	절대방어
모든 공격을 무효화한다	

전투에서의 팁

통상전투에서 가장 어려운 것은 보스전이다. 보통의 체력과 공격력보다 월등히 높은 능력치를 가지고 있는 보스는 확실히 상대하기가 까다롭다. 그래서 여기서는 갓츠의 운용과 대보스전에 대한 방법을 잠시 말해 보겠다.

갓츠를 효과적으로 사용할 것

앞에서도 말했듯이 공격력이 낮은 캐릭터는 직접 공격에 참가시키지 않는 것이 좋다. 참가 시켜봤자 별로 득이 없기 때문이다. 그러므로 이런 캐릭터는 갓츠를 모으는데 전념하도록 하는 것이 좋다. 특히 화이나같은 경우는 그런 용도로 쓰기에 아주 적합한 캐릭터이다.

KP의 소비는 자제하라

KP는 소비하지 않는 것이 좋다

너는 회복용이다

보스전까지 왔는데, KP가 모자라서 연술을 사용할 수 없어…와 같은 상황은 반드시 피해야 한다. 그러므로 보스전을 대비해서 일반적인 통상 전투에서는 연술보다는 기의 사용을 우선하는 것이 유리하다.

보조적인 연술의 사용을 활용하라

기본적인 공격보다는 연술을 사용해서 높은 공격력을 유지하는 것이 좋다. 그러므로 적속성의 연술인 어퍼(アーバ)는 매우 자주 사용하게 된다. 공격력이 올라간 상태에서 갓츠를 모은 후에 기를 방출하는 것은 필승법의 기본이다.

이런 기술은 어퍼우에 사용하면 좋다

강적에는 안전모드로 가자

아주 강력한 보스의 경우에는 무리하게 공격을 했다가는 반격에 이은 필살기에 당하여 HP가 약한 캐릭터는 잘못하면(특히 화이나) 한턴에 사망을 하는 경우가 있다. 그러므로 이럴 경우에는 최대한 공격을 억제하면서 방어에 신경을 쓰다가 한번의 공격에 강한 것을 날리는 것이 좋다.

이게 가장 강한 기술이다

공중전투-포격전

포격전은 적의 거대 전함이나, 거대 생물 등과 전투를 할 때 벌어진다. 기본적인 운용은 통상 전투와 거의 같다고 보면 되는데, 여기서는 1턴이 4개의 마스로 분할이 되어서 사용된다.

1.갓츠

지상 전투와 마찬가지로 포격전에서도 갓츠의 역할은 아주 중요하다. 용도는 통상 전투와 틀리지 않다.

2. 스테이터스

이것 역시 통상 전투와 별로 다른 것은 없다.

3. 타임 게이지

1턴간에 각 캐릭터가 행동하는 순서를 정하는 표이다. 왼쪽에서 오른쪽으로 진행된다.

배틀 타이머

포격전에서는 각 캐릭터의 순번을 자신이 지정할 수 있다. 즉 통상 전투처럼 캐릭터간의 스피드에 의해서 행동을 취하는 것이 아니다. 포격전에서의 전투는 앞의 사진처럼 턴에 사용하는 마스로서 전투를 하는데, 눈여겨보아야 할 것은 각 마스 위에 있는 색깔과 모양이다.

각기 녹색과 황색, 빨강색과 C라고 적인 마크, 그리고 필살포 마크가 전투 중에 떠오르게 되는데, 색깔이 녹~~황~~적의 순서로 안전도가 떨어진다. 즉 색깔이 빨강이면 그 마스에 취하는 적의 행동은 위험하다는 것이다. 더불어서 C 마크가 있는 마스는 포격기회의 찬스라는 뜻이고 필살포는 당연히 필살포를 사용할 수 있다는 뜻이다. 더불어서 C 마크가 있는 마스도 색깔의 구분이 있는 경우가 있는데, 이는 포격 기회임과 동시에

도주(逃走)
전투에서 도망치는 커맨드

도구(道具)
여기서는 수복제를 사용할 수 있다

방어(防御)
방어를 하면 데미지가 반으로 준다

갓츠(ガッツ)
역시 갓츠를 모으는 커맨드이다

공격(攻撃)
탑재하고 있는 포를 이용한 사격을 한다.

연술(錬術)
회복을 할 수도 있지만 연술포를 사용할 수 있다면 공격으로도 사용할 수 있다

필살포(必殺砲)
이 커맨드는 마스에 필살포 마크가 떠야 한다. 갓츠를 대량으로 소비한다

크루(クルー)
중반이후부터 사용이 가능한 커맨드. 크루에 따라서 그 효과가 다르다

커맨드가 2개 뜨지?

위험을 감수해야 한다는 뜻이다. 각 캐릭터의 순번을 정하는 것은 플레이어 마음이므로 빨강 뒤에는 항상 회복을 준비하도록 하자.
또 한가지는 다음 턴에 대한 대비이다. 타이머의 오른쪽 위에는 다음 턴의 마스가 있으므로 혹시 필살포라도 있다면 당연히 갓츠를 모아 두어야 할 것이다.

포격전의 링 커맨드

포격전에서 사용하는 커맨드는 통상 공격의 그것과 거의 동일하다고 보면 된다. 물론 포격전만의 커맨드도 있기는 하지만 크게 다르지는 않다. 차이점을 들자면, 배의 회복은 수복제나 연술로서만 가능하다는 것, 크루 커맨드와 필살포 커맨드가 있다는 것이다.

포격의 종류

포격전에서 또 하나의 변수는 다채로운 대포의 종류다. 포에 의한 공격의 종류는 총 4종류가 있다. 그중에서 필살포를 제외한 나머지는 나중에 배의 상인에게서 좋은 것을 구입할 수 있다. 여기서 주포는 한번 밖에 사용할 수 없지만 부포나 어뢰 같은 것은 여러 턴에 걸쳐서 그 효과가 지속된다. 때문에 이를 이용하면 한 턴에 여러 공격을 동시에 할 수가 있다.

그래도 위력은 왕이다

필살포의 조건

단연 발군의 위력을 가진 필살포. 사실 필살포라고 해봐야 리틀잭의 람캐논과 델피너스의 월연포 뿐이지만, 그 위력은 상상을 초월한다. 대신에 필살포는 많은 양의 갓츠를 필요로 하기 때문에 그만큼의 갓츠를 모아야 하며, 접근전을 하면 나타날 확률이 높아진다. 접근전을 하게 되면 플레이어에게 주는 위험도 그만큼 높아진다.

주포(主砲)
가장 안정적인 화력을 보여주는 포이다. 대신에 사정거리가 대단히 짧기 때문에 접근전에서 사용하지 않으면 별로 효과를 보기는 힘들다. 만약에 어퍼를 하고 사용하면 100000이 넘는 데미지를 줄 수도 있다

부포(副砲)
보통 3턴간 그 효과가 지속되는 경우가 많다. 즉 다른 커맨드와 동시에 사용을 할 수 있다는 것인데, 어퍼후에 동시 공격이라면, 거의 필살포가 부럽지 않게 된다

어뢰(魚雷)
발사 후에 명중 턴을 지정하면 그 턴에 와서 적함에 명중이 되는 무기이다. 약간은 고려가 필요한데, 도착 턴이 너무 멀리 떨어져 있다면 자칫하면 미스가 날 수도 있기 때문이다

필살포(必殺砲)
발사조건이 충족이 되야 사용이 가능한 포이다. 그러나 그 위력은 상상을 초월한다. 대 보스전에서라면 반드시 이것을 사용해야 한다

ETERNAL ARCADIA

크루 커맨드

바이스가 자신의 배를 가지게 된 후에 사용할 수 있는 커맨드. 전투 중에 사용할 수 없는 크루도 있지만, 사용할 수 있는 크루는 그 효과가 매우 크다. 크루 각자가 가지고 있는 고유의 기술을 사용하는데, 갓츠를 소비하기는 하지만 좋은 점이 더 많다. 가령, 갓츠 커맨드시 2배 효과라던가, 기체의 완전 회복 같은 것들이다.

이벤트에 의한 분기

포격전에서, 특히 보스전의 경우는 선택문이 잘 나타난다. 이것은 이후의 마스에 영향을 주게 되는 것인데 대부분이 접근전을 할 것인가, 아니면 원거리 공격을 할 것인가를 묻는 것이다. 원거리 공격을 한다면 전투시간이 길어 질 수밖에 없고, 접근전을 한다면 그 위험도는 크지만 강한 공격의 기회가 오게 된다. 특별히 게임의 스토리에 영향을 준다든지 하는 것은 전혀 없다.

이런 선택문이 뜬다

최강이라니깐

공중전은 약간은 지루할 수 있다

포격전에서의 팁

포격전은 통상전투보다 전술적인 요소가 많이 들어간다. 즉 그만큼 생각을 많이 하면서 전투를 해야한다. 아무렇게나 막 싸우게 되면 무의미하게 갓츠만 허비하게 될 뿐이다. 포격전에서 가장 중요한 것은 바로 공격의 정확함과 회복의 시기이다.

1. 공격은 한곳에 집중하는 것이 좋다

마스가 녹색일 때, 물론 포격이 적중하는 수도 있지만 그렇지 않은 경우가 더욱 많으므로 녹색일 경우에는 갓츠를 모아서 다음의 포격에 대비하는 것이 현명한 판단이다. 그렇게 모은 갓츠를 이용하여 한번에 포격을 가하도록 한다.

2. 갓츠의 페이스 배분에 유의

회복은 아이템과 연술로 밖에 할 수 없는데, 되도록 아이템을 사용하여 갓츠를 아끼는 것이 바람직하다. 갓츠는 공격에 집중을 하는 것이 전투를 빨리 끝내는데 도움이 된다.

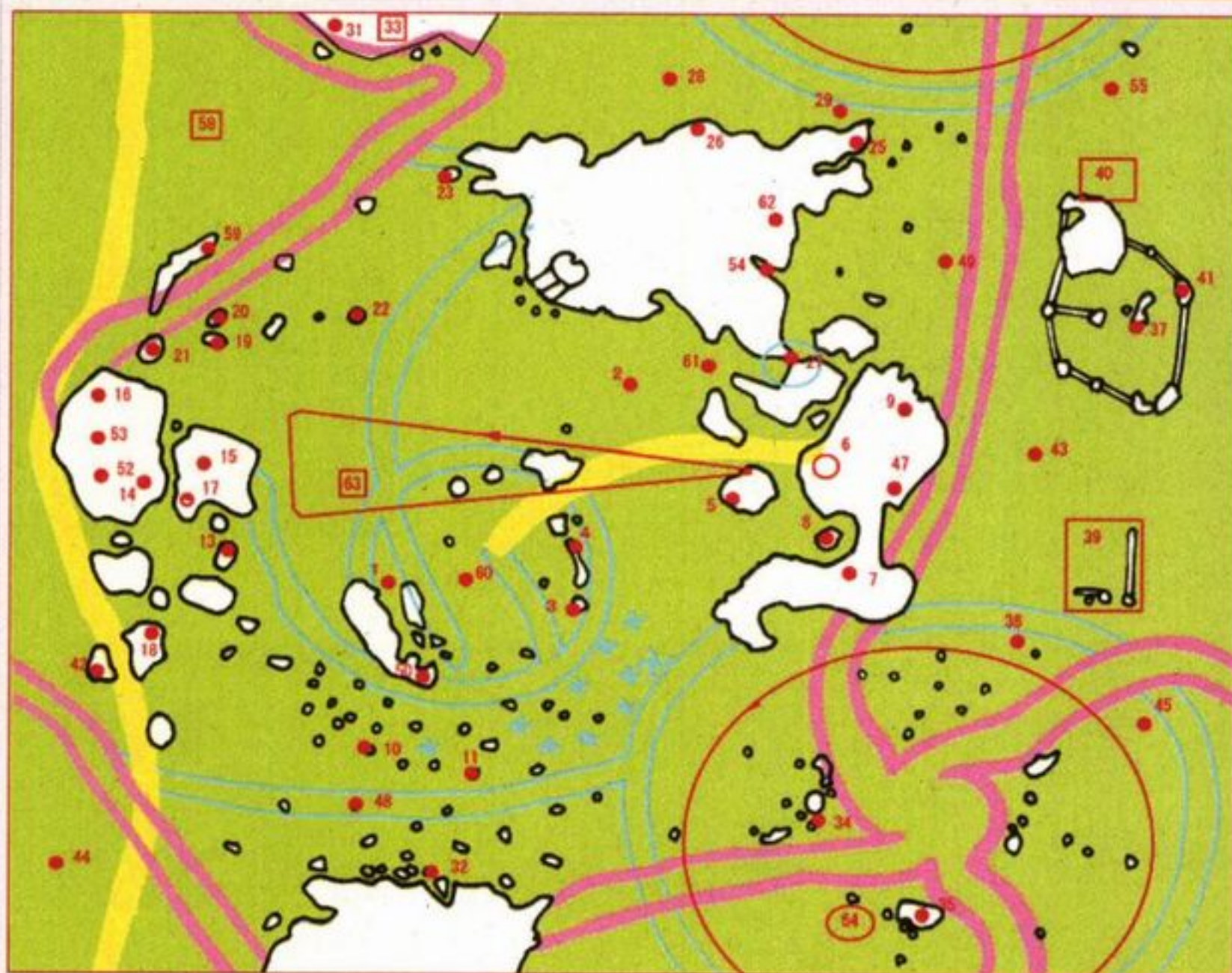
3. 필살포 최우선주의

전투를 하다 보면 반드시 필살포를 사용하는 기회가 오게 되는데, 이런 기회는 놓치지 말아야 한다. 필살포의 위력은 최강이므로 전투에서 승리하기 위해서는 반드시 필살포를 사용하여야 한다.

4. 크루 커맨드의 이용

그 효과가 대단한 크루 커맨드를 적절하게 이용할 수 있어야 한다. 가령 공격 무효화를 걸고 마음껏 갓츠를 모은다거나 공격을 퍼붓고 마지막에 완전 회복을 하는 등의 전술을 구사할 수 있다.

갓츠를 모으는 것은 필수다

그밖에 알아두어야 할것들

발견물에 대하여

발견물이란?

전 세계에 존재하는 미지의 유적과 생물 등을 발견물이라고 한다. 배로 이동할 때 나침반이 강하게 빙글빙글 도는 곳이 있는데, 이곳에서 A버튼을 누르면 발견물을 찾을 수 있다. 그런데 한가지 발견물을 찾는데 어려운 점은 「이터널 알카디아」의 세계는 대단히 넓은 데다가 배로 이동을 하기 때문에 고도의 차이도 있다는 것이다. 즉 찾으려면 한도 끝도 없이 헤매게 될 우려가 있는 것이 이 발견물이다. 그리고 무엇보다 가장 귀찮게 하는 것은 헤매는 도중에 일어나는 전투이다. 이 게임의 전투 로딩은 개인적으로도 상당히 길다고 느끼고 있기 때문에 전투가 너무 자주 일어나게 되면 가끔은 인내심의 한계를 요구받기도 한다.

길드와 발견물

발견물에 대해서 정보를 주는 곳이 있다. 그 곳이 바로 길드이다. 다른 게임에서의 길드라면 무언가 의뢰를 부탁하거나 받는 곳인데, 「이터널 알카디아」의 길드는 발견물에 대한 것만을 취급한다. 희귀한 발견물에 대한 정보는 그 값을 비싸게 받을 수 있으며, 역으로 발견물에 대한 정보도 살 수 있다.

이런 것이 발견물이다

길드는 발견물 전문이다

발견물 리스트

이것은 앞의 지도에서 표시된 숫자에 대응한다는 것을 알 것.

1. 푸른 공적의 묘표(青の空賊の墓標)

2중의 폭포가 흐르는 섬의 안의 섬

2. 수선안내의 비(水先案内の碑)

선원도의 동쪽, 작은 섬

3. 공중 산호초(空中珊瑚礁)

층의 차이가있는 섬(낮은 층)

4. 은의 월연석의 광맥(銀の月煌石の鉱脈)(마란바 입항시)

바위섬 북측 부근(기류쪽)

5. 경단바위(だんご岩)

마란바로부터 남서에 위치

6. 떠도는 호수(さまよえる湖)(마란바 입항시)

마란바에서 동쪽의 대륙

7. 오아시스(オアシス)(마란바 입항시)

사막의 폭포남쪽 산을 따라가는 사막 위에

8. 유사의 폭포(流砂の滝)

마란바로부터 남동쪽의 평탄하고 넓은 섬 중앙 부근

9. 퓨라미스 신전(ピュラミス神殿)

떠도는 호수로부터 북동지역

10. 부리바위(クチバシ岩)

회오리 지역에서 벗어나 시계가 넓어지는 지역(바람은 강함)

11. 하늘 주머니(ソラギンチャク)

사우스 오션의 중간 부근, 남측의 기류의 벽 부근

12. 몬테스마 대륙(モンテスマ大陸)

사우스 오션을 빠져나가면 있다

13. 부동감자(ぶどうイモ)

홀테가 마을이 있는 섬의 낮은 부분(난파선 쪽)

14. 다스카의 지상 그림(ダスカの地上絵)

왕의 소옥에서 서쪽. 호수부근의 나무가 없는 부분

15. 황금상(黄金像)

왕의 소옥의 집의 좌측 산

16. 도라도의 문(ドラドの門)

다스카의 지상 그림으로부터 북서쪽

17. 몬테스마 왕도 흔적(モンテスマ王都跡)

왕의 소옥 앞의 숲속

18. 몬테스네스의 마을(モンテスネスの村)

월연석 광산과 나란히 있는 넓은 섬

19. 수수께끼의 서클(謎のサークル)

수수께끼의 광구에서 대체로 남쪽의 하늘에 존재(찾을 때까지 보이지 않음)

20. 수수께끼의 광구(謎の光球)

롯크새의 둥지가 있는 섬에서 대략 동쪽에 있는 작은 섬

21. 롯크새의 둥지(ロック鳥の巣)

철그물의 흔적에서 나와 좌측의 기류의 벽 앞에 떠있는 섬의 높은 지점

22. 거인의 의자(巨人のイス)

수수께끼의 광구에서 동쪽으로 진행을 계속하여 기류의 벽 앞에 위치한 바위섬의 기류 벽쪽

23. 대등대의 흔적(大　台の跡)

바루아 대륙 앞이 황색 섬이 있는 그곳의 가장 서측

24. 백작의 성(伯爵の城)

가장 큰 크레이터로부터 대략 남방에 위치하는 높은 산맥과 크레이타의 사이에 있는 낮은 산맥의 위

25. 해골바위(ドクロ岩)

바루아 대륙의 끝쪽

26. 암벽주거의 흔적(岸壁住居の跡)

바루아 대륙 북쪽의 절벽부분에 둥근 돌이 쌓여 있는 곳이 있는데 그곳에서 대륙을 따라 서쪽으로 조금만 가면 있음

27. 배의 묘장(船の墓場)

나스라드의 서쪽에 있는 북 터널 공협의 안

28.선원의 시비(船乗りの詩碑)

암벽 주거의 흔적에서 정북쪽에 떠있는 섬(찾을 때까지 보이지 않음)

29. 풍선화(風船花)

보물섬으로부터 서북서의 공중

30. 얼음의 대륙(氷の大陸)

사우스 오션의 남쪽

31. 펭귄(ペンギン)

얼음의 대륙 서쪽 설원의 중앙 부근

32. 모장상의 빙상(毛長象の氷象)

얼음의 대륙과 같은 높이로 떠있는 얼음 기둥의 동쪽. 얼음의 대륙의 측면을 살핀다는 기분으로 찾을 것

33. 오로라(オーロラ)

오로라가 보이는 곳의 밑에 있으면 저절로 발견된다

34. 기구의 잔해(氣球の殘骸)

검은 기류의 구멍의 구멍으로부터 서쪽에 있는 조금 크고 넓은 섬의 남쪽에 떠있는 작은 섬

35.쿠라켄의 보금자리(クラーケンの巣)6/10

살갓소의 남서의 부분에 풍선화로부터 북쪽으로 향해 조금 큰 섬의 중앙에 있다

36. 검은 월연석(黒い月煌石)

살갓소의 내부, 섬이 아닌 별같은 것이 떠있는 지점에서 중심의 크게 빛나는 빛의 바퀴같은 곳. 여기서는 직접 조사를 해야 한다

37. 야후토마(ヤフトマー)

살갓소를 빠져나와 북동 지역으로 향한다

38. 츠바크라메의 보금자리(ツバクラメの巣)

살갓소를 나와서 눈앞의 기류의 벽을 따라서 있는 작은 섬의 가장 동쪽에 있다

39. 쿄크몬관문(ギョクモン關)

살갓소를 나와서 검은 기류의 벽을 따라서 북동으로 진행하면 파괴된 건물 같은 것이 있다

40. 변하지 않는 새(トキワドリ)

후가쿠의 바로 북쪽에서 이리 저리 배회하면서 먼 곳을 보면 물고기 같은 물체가 보인다. 정확히 얘기하자면 후가쿠의 북측에서 북쪽을 향하여 시계를 두고 멈춰있으면 물고기 같은 것이 보이게 되는데, 그것을 추적하면 된다

41. 우마시카(ウマシカ)

야후토마로부터 대체로 북동의 방향에 위치

42. 탄식의 황자상(嘆きの皇子像)

야후토마로부터 대략 남동에 위치. 야후토마의 동쪽의 암초를 남쪽으로 따라서 가보면 크고 작은 섬들이 있는데 그 섬의 서쪽 숲이 튀어나온 부분에 위치

43. 향료의 섬(香料の島)

야후토마로부터 남서지역에 있다. 지도와 나침반을 활용하여 찾아야 한다

44. 봉래섬(ホウライ島)

야후토마에서 북쪽으로 가다가 지도를 보면 지도의 밑에서 나오는 경우가 있을 것이다. 거기서 동쪽으로 진행한다. 고도가 높은 편이므로 잘 찾아야 한다

45. 거꾸로 섬(逆さ島)

류우간의 섬에서 정북쪽 기류의 벽 앞. 고도가 높으므로 주의해서 찾아야 한다

46. 세계 일주 항로(世界一周航路)

이벤트이다

47. 로랑왕도 흔적(ロウラン王都跡)

나스라드 동남쪽의 각진 모습의 대륙과 검은 기류의 벽 사이를 남쪽으로 가보면 녹색의 부분이 보인다. 맵상으로는 퓨라미스 신전의 동쪽에 위치하는 산맥의 뒤쪽이다

48. 남십자성(南十字星)-저공역

얼음의 신전에서 북북서로 가서 사우스 오션 남쪽의 기류의 벽 밑

49. 무지개 기슭의 섬(虹のふもとの島)-고공역

본거지로부터 남동남의 고공역에서 보이는 무지개의 기슭

50. 월연석 폭포의 수원(月煌石の瀧の水源)-고공역

공적도에서 서쪽에 있는 폭포에서 상승

51. 동철의 별(銅鐵の星)

무지개 기슭의 섬에서 서남서의 고공역에 떠있다.

52. 몬테 비비(モンテヒヒ)-고공역

천문대 흔적의 남쪽 다스카의 지상 그림의 서쪽의 호수에 쏟아지는 폭포를 나와서 있다

53. 천문대흔적(天文台跡)-高空域

도라도로부터 조금 남쪽으로 가서 고공역으로 나와서 보이는 푸딩같이 보이는 산의 위

54. 부유전구(浮遊雷球)-저공역

북쪽 지역의 저공역에서 발견가능 수수께끼의 빛의 광구와 거의 같으므로 찾기는 쉽다

55. 다이다라스기(ダイダラスギ)-고공역

천공의 섬에서 조금 남쪽으로 가면 있다. 작은 섬

56. 유령선(幽靈船)-고공역

살갓소를 휘감는 하얀 기류를 따라서 반시계방향으로 이동

57. 와타리쵸우(ワタリチョウ)-고공역

황색의 나비 무리는 고공역을 시계 방향으로 이동한다. 와타리쵸우의 루트는 마란바의 위에서 서쪽으로 몬테스마 대륙의 동쪽부근에서 북쪽으로 바꾸고 노스 오션의 중심 부근에서 다시 마란바로 향한다. 이것을 반복한다

58. 월식 포인트(月蝕ポイント)-고공역

엘모의 보금자리에서 대체로 정북으로. 구름위로 가는 것이 유리하다

59. 엘모의 보금자리(エルモの巣)

바루아의 서쪽, 몬테스마의 북쪽에 있는 검은 기류의 벽과 하얀 암초의 주변에 있는 삼각형의 부분의 남쪽. 그 곳에 있는 섬의 북동 부분

60. 고대의 침선(古代の沈船)-저공역

신전도 남쪽의 저공역에 위치하는 작은 섬

61. 바루아의 침몰 전함(バルア沈沒戰艦)-저공역

바루아 북쪽의 저공역에 떠있는 작은 섬의 위

62. 거꾸로 토끼(さかさウサギ)-저공역

바루아 대륙의 저공역의 북쪽 지역. 부유전구가 있는 곳에서 조금 북쪽으로 가면 있다

63. 지옥의 연돌(地獄の煙突)-저공역

신전도 서쪽에 있는 2개의 기류가 교차하는 지점에서 조금 서쪽

64. 고대 물고기(古代魚)-저공역

크라켄의 보금자리에서 조금 서쪽. 저공역을 배회하고 있으므로 대강의 장소라는 것을 알 것

참[チャム]에 관하여

큐필(キュピル)의 변화

이것이 참이라고 한다

「이터널 알카디아」의 또 다른 요소는 바로 '참'이라는 것을 발견하는 것. 언제나 화이나와 함께 있으며 자유자재로 변형할 수 있는 불가사의한 생물인 큐필은 참이라고 하는 특별한 먹이를 먹어서 성장을 한다. 성장을 하면 다양한 모습으로 바뀌면서 공격에 약간의 도움을 줄 수도 있다. 또한 참은 세계 각지에 흩어져 있는데, 아주 작기 때문에 절대로 보물 상자 같은 곳에는 없다. 더불어 육안으로는 찾는 것이 불가능하다.

참을 발견하는 방법은 옵션에서 비주얼 메모리의 효과음을 ON으로 하거나 푸르푸르팩의 진동을 ON으로 하는 것인데, 만약 플레이어가 참이 있는 곳의 근처에 있으면 삐삐하는 소리가 나고, 아주 가까이 있으면 이 소리가 대단히 짧게 자주 난다. 그런 경우에 주위를 조사하면 참을 발견할 수 있다. 큐빌이 변화하는 것은 숫자에 따라서, 또한 베리구리 참(ベリグリチャム)라는 것을 얻는 것에 따라서 변화를 달리 한다. 베리구리 참은 그 숫자가 3개뿐이며 다른 참은 30개가 있다. 이 변화의 양상은 다음과 같다.

큐필성장표

→ 참을 쓸경우 (녹색 화살표)
→ 베리구리참을 쓸경우 (빨간색 화살표)

0개 큐필
2개 큐피룰 블레이드
4개 큐피콘
8개 큐필소드
12개 큐핑스타
16개 큐피러스
20개 큐피아
24개 큐피베츠

4개 폰큐피
8개 블럼큐필
12개 큐피런스
16개 큐핏트랩

12개 큐피갯노
16개 큐필랑
24개 해피큐필

큐필파이널

베리구리 참을 찾는 서브 이벤트

마지막 베리구리 참은 서브이벤트를 클리어해야만 얻을 수 있다. 이 이벤

챰 입수 장소

수	장소	비고
베리구리 참	몬테스마공역(モンテスマ空域)	도라도 발견 후에 보통 공역을 낮게 날아다니다 보면 몬테스의 상선과 만나는데 하늘 정어리(ソライホアジ)10마리를 주면 얻을 수 있다
베리구리 참	나스라드(ナスラード)	드라크마가 이탈하고 동료들이 다시 모일 때까지 가능하고, 바루아 입국허가증을 주었던 상인을 만나면 얻을 수 있다
베리구리 참	에스페란자(エスペランザ)	푸른색 월정 입수 후에 가능하며, '어머니와 아들의 양고기 꼬치구이' 이벤트를 공략한 보수이다. 이 이벤트는 따로 언급한다
01	공적도(空賊島)	아지트 입구 부근의 금속 통로
02	마란바(マランバ)	숙소의 이층
03	퓨리비스 신전(ドブラレストラン)	2번째 큰돌이 굴러가는 판의 옆 구멍
04	선원도(船乗り島)	등대의 위, 전망대 부근
05	신전도(神殿島)	1번 밖에 나가갔다가 들어오는 플로어의 좌측 부근
06	홀테카(ホルテカ)	마을에서 산림의 표류선까지의 에리어입구
07	몬테스마(モンテスマ) 왕의 소옥(王の小屋)	입구 좌측 부분
08	월연석 채굴장(ピュラミス採掘)	강제문 2개째의 T자형 통로, 문의 앞
09	월연석 채굴장(ピュラミス採掘)	처음 3개의 삼각형 플레이트의 맞은편
10	도라도(ドラド)	입구의 좌측 상이 보이는 부근
11	도라도(ドラド)	사람 그림자를 발견한 다음 순회형 이동판으로 이동하는 계단의 위
12	나스라드(ナスラード)	주점에서 급료를 받을 때 보너스로 준다
13	보물섬(寶島)	아이카 일행 상륙 지점 좌측
14	보물섬(寶島)	아이카 일행의 나무다리로 연결된 작은 섬을 이동시 그 사이의 구멍
15	델피너스(デルフィナス)	갑판의 화면 좌측 위
16	도브라 레스토랑(ドブラレストラン)	좌측의 후르츠 그릇 앞
17	에스페란자(エスペランザ)	들어가서 바로 있는 구멍 안
18	야후토마(ヤフトマ)	형제가 싸우고 있는 폭포부근
19	후가쿠(フガク)	물을 모으는 장소의 3번째 통로 좌측
20	천공의 섬(テンコウの島)	진행 도중에 있음
21	나스라드(포격후)(月煌石採掘場)	서로 만나고 있는 커플의 앞
22	초생달 섬(후반)(三日月島)	공적기가 펄럭이는 부근
23	초생달 섬(후반)(三日月島)	도크에 술을 숨겨 놓은 장소로 가는 모서리
24	그라시아(グラシア)	세이브 포인트가 있는 통로로 가는 부근
25	노스오션(ノースオーシャン)	도브라전에서 전리품으로
26	휴도라(ヒュドラ)	보스전으로 향하는 통로중 한곳

※나머지 네 개는 아직 발견하지 못함

트는 뛰쳐나간 딸과 시시카바브(シシカバブ)라는 터키식 요리 집을 하는 어머니의 사이를 이어 주는 내용이다. 그 순서는 다음과 같다.

1. 우선 디스크 2 까지는 진행을 해야 한다. 그러나 그 이전에 마란다의 시시카바브 집에서 딸이 뛰쳐나갔다(娘が駆け落ちした)라고 하는 말과 에스페란자에서 뛰쳐나왔지만 남자에게 버림받았다(駆け落ちしたけど男に捨てられた)라는 말을 들으면 일단은 오케이이다. 다음부터는 마란바와 에스페란자 사이를 왔다 가야 하기 때문에 전투가 없는 고공역을 운행할 수 있는 배를 몰고 가면 좋다.

2. 디스크 2가 되어서 에스페란자에 있는 아가씨의 집에 가보면, 마란바의 모친에게 전하는 전언을 부탁받는다. 마란바는 에스페란자를 나와서 쭉 북쪽으로 간다. 마란바의 모친에게 전언을 전해주면, 아주 차가운 반응을 보이는데, 실망하지 말고 다시 에스페란자로 가자.

3. 에스페란자에 돌아와서 어머니로부터의 전언을 딸에게 전해주면, 자신의 기분을 전하기 위하여 딸은 시시카바브를 굽고, 바이스들에게 맡긴다(택배냐!). 여기서 아이템 사용에서 먹어 버리는 일은 없도록 하자. 어쨌든 이것을 모친에게 전해주면, 이것을 먹은 모친은 한마디 한다. '집의 맛이 아냐. 향신료도 너무 많고, 고기도 원래의 그것이 아냐' 라고. 그럼 이 말을 전하기 위해서 다시 에스페란자로 가자.

4. 에스페란자로 돌아와서 어머니로부터의 전언을 딸에게 전하면 딸을 역시라고 말할 뿐. 그럼 처음부터 다시 시작을 하도록 하자. 진정한 어머니의 맛을 구현하기 위하여 바이스들은 요리의 재료를 찾아야 한다. 찾아야하는 것은 최상급 양의 고기(極上羊の肉)와 검은 후추(黒こしょ), 그리고 너트메그(ナツメグ)이다. 진귀한 재료는 아니다.

이녀석이 핀터

5. 우선 도브라 레스토랑으로 가자. 여기서 최상급 양의 고기를 얻을 수 있다. 그리고 검은 후추와 너트메그에 관한 정보도 얻을 수 있다(그런데 너트메그는 우리나라 말로 육두구라고 하던데… 이게 뭔지는 모르겠다). 다음으로 너트메그는 나스라드에서 구입하는 것이 가능하다. 도구점에서 세상이야기를 한다(世間話をする)를 선택하면 500리치에 구입을 할 수 있다. 마지막으로 검은 후추는 제법 귀한 물건으로서, 이것은 야후토마에 있는 발견물이다. 바로 '향료의 섬'을 찾으면 되는 것이다. 이것을 발견하면 아이카가 자동적으로 검은 후추를 채취한다.

6. 3개의 향료를 모았다면 에스페란자로 간다. 재료를 딸에게 건네주면 바로 요리를 하고, 바이스에게 피와 땀 결정이라고 말하는 '궁극의 시시카바브'를 만들어서 어머니에게 전해주라고 한다. 이것도 먹지 말고 바로 마란바로 가지고 가자. 이것을 어머니에게 건네주면 어머니는 딸의 기분을 이해한다. 경사스러운 일이다.

7. 에스페란자로 돌아와서 어머니의 말을 딸에게 전하면 딸은 정말로 감사하면서 바이스 일행에게 베리구리 참을 선물한다. 그 뒤에 혹시 그 딸의 집에 다시 가보면 에스페란자에 어머니가 와서 살고 있는 것을 알 수 있다. 그러나 아이템 하나 얻자고 하기에는 너무나 고된 일이 아닐까….

VM 탐험대

VM탐험대란?

게임 본편에서 게임을 다운 로드하여 비주얼 메모리로 게임을 즐기는 것이다. 비주얼 메모리에서 플레이할 수 있는 VM탐험대의 게임 결과는 본편에 그대로 반영을 할 수 있다. 즉 이 미니 게임을 플레이하여 얻은 아이템을 본편에 이동할 수 있다. 또한 이 VM탐험대에서만 찾을 수 있는 아이템도 8종류나 있고, 달의 열매같은 진귀한 아이템도 얻기가 수월하다. 미니게임의 플레이는 새로운 대륙으로 오면 출항을 하여서 다음 대륙까지 미니 게임을 플레이한다. 그렇게 해서 다시 새로운 대륙으로 돌아오면 귀항을 하고, 또다시 출항을 한다. 이런 순서를 반복하는 것인데, 이 미니게임의 주인공은 핀터로서 이 핀터의 레벨이 높으면 높을수록 좋은 아이템을 얻을 수가 있다.

비주얼 메모리를 활용할 수 있게 되었다

VM탐험대 획득물

미잘의 신상(ミザールの神像)
핀터가 찾는 3신상

이와잘의 신상(イワザールの神像)
핀터가 찾는 3신상

키카잘의 신상(キカザールの神像)
핀터가 찾는 3신상

투혼가운(闘魂ガウン)
바이스 전용의 심홍의 가운

승부의 하의(勝負の下着)

아이카전용의 작은 하의

달의 사자(ツキノツカイ)

물고기

하늘 정어리(ソライワシ)

물고기

달의 열매(月の實)

필살 습득에 필요

사프의 잎(サブの葉)

HP 500 회복

연수의 구슬(煌樹の玉)

KP 1 회복

연수의 큰 구슬(煌樹の大玉)

KP 10 회복

사프간의 잎(サブガンの葉)

HP 1000 회복

사프약의 잎(サブヤクの葉)

HP 완전 회복

큐어링 풀(キュアリン草)

실신 이외의 이상 상태 회복

탈력의 작은 상자(脫力の小箱)

다우너의 효과

회복의 작은 상자(回復の小箱)

사프라의 효과

침묵의 작은 상자(沈默の小箱)

사이레시의 효과

혼란의 작은 상자(混亂の小箱)

혼란 상태 유발

불의 작은 상자(炎の小箱)

바나의 효과

바람의 작은 상자(風の小箱)

웨이피의 효과

뇌의 작은 상자(雷の小箱)

볼티의 효과

수면의 작은 상자(睡眠の小箱)

슬리퍼의 효과

윌의 씨앗(ウィルの種)

기력이 3포인트 상승

코지포의 씨앗(コジポの種)

최대 KP가 1 상승

히토포의 씨앗(ヒトポの種)

최대 HP가 30 상승

케가레나돌(ケガレナ石)

독완전방어, 녹공격내성, 방어, 연방력 업

초롱 쏨뱅이(チョウチンカサゴ)

물고기

수레 쏨뱅이(ニシキカサゴ)

물고기

수수께끼의 손가락 인형(謎のゆび人形)

공격, 방어, 명중, 회피가 상승하는 악세서리

라이 잡초(ライ雜草)

50%의 확률로 실신에서 회복

트로피칼 샤츠(トロピカシャツ)

입는 것으로 남국에 온 기분이 되는 아주 화려한 셔츠

고스트의 옷(ゴーストの服)

빛이 그냥 통과해 버리는 불가사의한 옷

하늘의 거대 생물과 고기들

하늘에는 마치 바다처럼 물고기도 날아다니고(?) 모비스나 록크새같은 거대 생물이 존재한다. 대부분의 거대 생물의 보금자리는 발견물로서 존재하며, 모비스의 경우는 특히 스토리에 많은 영향을 준다. 물고기는 무리를 지어서 하늘을 이리저리 날아다니는데 가까이 가서 A버튼을 클릭하면 잡을 수가 있지만 1마리만 잡으면 재빨리 도망을 가버려서 잡기는 힘들다. 물고기는 아이템으로서 남아 있게 되는데, 섭취하면 자그마치 HP가 1 이 올라간다. …별로 쓸모가 없다는 뜻이므로 물고기 따위는 잡을 생각 말자. 대신에 발견물로서 있는 거대 생물의 보금자리는 한번쯤은 찾아볼 가치가 있다. 물론 안가도 스토리에는 전혀 상관이 없다.

뭐 이런 게 있다

항해일지 일람

흰옷의 여자아이

일단 엄청 놀랐다. 설마 바루아의 전함 속에 그런 여자애가 있으리라고는. 이름은 화이나. 뭔가 엄청나게 희귀한 옷을 입고 있었다. 이국의 여자아이다(상당히 귀엽다). 아버지가 심문을 시작했을 때에는 약간 긴장했지만, 오늘밤에는 우리집에서 묵고 갈 거 같다. 헤헤 좀 긴장되는 걸.

다음날, 섬을 나서다

집 앞에 꽃들이 다 타버렸다. 어렸을 적부터 보아 왔던 경치가 단 하루만에 변해 버렸다니 쇼크다. 설마 알마다가 섬에 공격 해오다니 내일 바이스와 함께 섬을 떠난다. 오늘밤은 일찍 자야겠다… 이라고 생각은 하지만 잠이 오지 않는다.

리틀잭

행운인가 불행인가. 드라크마라고 하는 아저씨의 배에 타게된 우리들. 아저씨는 사람다루는 것은 매우 거칠지만 나에게 리틀잭의 조종을 맡겼다. 역시 소형정과는 느낌이 다르다니까. 항해의 목적지는 승선의 섬. 가능하다면 가는 길에 바루아에 향하고 싶지만….

허가증을 얻다

언제나 칼을 빼들고 적진으로 쳐들어 가는 것이 전문이었기 때문에 오늘 포격전은 엄청 긴장. 하지만 뱀보아라고 하는 검은 공적을 쓰러뜨려서 나슬 상인의 아저씨로부터 바루아 입국 허가증을 얻었다. 해냈다. 드디어 우리들의 배는 바루아 제국으로 향한다. 모두들 기다려라.

바루아의 여관에서

아이카에게도 들은 말이지만은 마르코라고 하는 아이를 보고 있으면 왠지 옛날의 내 자신이 생각난다. 침착하지 못하며 욱하는 감정이라고 해야 할까. 나의 경우에는 하늘에 나오고 나서부터는 엄청나게 변할 수 있었지만. 드디어 내일은 콜롯시움에 들어가게 된다. 엄청난 경비를 뚫어야만 할텐데….

새로운 여행

오늘부터 바이스씨 일행과 여행을 하게되었습니다. 딴사람을 믿어서는 안된다라고 출발 전에 말을 들었지만 저 사람들이라면 믿어도 될 것 같다고 생각합니다. 게다가 나는 여기에 관한 것이라면 아무 것도 모르고 있기도 하고. 나에게 있어서 큐필과 그 사람이외에 첫 친구입니다.

사막의 거리의 밤

DreamCast

친절에는 감사하지 않으면 안되는데.

흥…

젠장. 도대체 내가 해야 하는 일이 모비스를 찾는 여행이 된 것일까. 설마 마음속에 어딘가로부터 그 추억을 애송이에게 겹쳐 버린 것은 아닐까. 뭐 괜찮다. 모비스를 찾기만 하면 모든 것을 포기하더라도 그놈을 쫓겠다. 그 외에는 생각도 할 수 없다.

신대륙의 인상

바루아 녀석들, 이 신대륙에도 제멋대로 확장을 하고 있었다. 그렇다고는 해도 이나라 사람들의 태도도 뭔가 이상하다. 왕도 너무 얌전한 것 같고. 하지만 그래도 이 나라는 넓다! 이 대륙의 어딘가에 녹의 월정이 있을 거고, 그것을 찾는 게 가장 우선이다.

녹색 월정에 대한 생각

드디어 2개째의 월정이 손에 들어왔다. 지금 고쳐서 생각할 것…. 그것은 이 세계는 여러 사람들의 생각과 감정이 섞여 있어서, 상상하던 것보다도 꽤 복잡하다는 것이다라고 말 할 수 있겠다. 기가스 같은 것은 보통의 도구에 지나지 않는다. 결국 모든 것은 사람의 마음에 달려 있는 것이다.

무인도 표류기

설마 무인도에서 생활을 하게 될 줄이야…. 뭐 목숨이 붙어 있는 것만으로도 다행이지만 말이다. 아이카와 화이나도 무사했으면 좋겠는데…. 그렇다고 해도 섬을 탈출 할 방법을 찾지 않으면 안되는데. 여기서 할아버지가 되는 것만은 피하고 싶다.

붉은 달을 보면서

창 밖을 올려다보면, 하늘에는 붉은 달. 지금 나스라드의 숙소에서 이것을 쓰고 있다. 이제부터 어떻게 하면 좋을까. 조금은 걱정이 되기도 하지만, 그렇게 안절부절 하지 말고 앞으로 나가야지. 내일은 배를 사러 간다고! 비이스… 무사한거야? 어디에 있는 거야?

선장으로서의 결의

최신예 전함인 델피너스의 선장이 되었다. 정직하게 나는 아직 선장이라고 불리기에는 너무 이르다. 하지만 황자라는 입장에 있는 엔릭에게 공적의 두목을 맡긴다는 것도 무리가 있다. 이 배에 모두가 맡긴 희망을 물거품이 되지 않게 하기 위해서라도 해야할 것은 한다. 어떠한 때에도 포기하지 않겠다.

희망봉을 뒤로 하고

할아버지와 이별을 고하고 난 지금 살갓소로 향하는 배 위에 있다. 어렸을 적부터 나를 귀여워 해준 할아버지와 칼을 겨룬다는 것은 괴로운 일이지만, 나의 의지를 비꿀 수는 없다. 공적들의 세계에 몸을 던져 내 나라 바루아의 넘치는 야망을 저지하는 것…. 그것이 지금 나의 행동 지침이다.

동쪽의 나라 야후토마

멀리 동쪽의 끝에 이 신비한 나라는 존재하고 있었습니다. 풍성한 물의 흐름은 아주 아름답고, 그것을 생활 가운데로 끌어 들여서 능숙하게 사용하는 지혜를 보고 훌륭하다고 생각했습니다. 역시 사람은 자연과 조화를 이루어 살아가는 생물인가 봅니다. 생각해보면 이것은 우리 은의 문명의 백성에게는 없는 사고방식입니다.

신경쓰이는 관계?

아니, 놀랐다. 신의 바람의 정체가 설마 기가스였을 줄이야. 뭐 어쨌든 월정은 손에 넣었으니 잘됐다. 그건 그렇고, 엔릭과 모에기 공주의 관계가 신경쓰인다! 황자와 황녀의 사랑? 뭔가 따뜻한 감정인걸, 응~로맨틱~♥

세계의 끝의 정체

이런 저런 상상을 했던 세계의 끝. 알고보니 세계는 이어져 있었다. 요컨대 세계의 끝은 존재하지 않는다는 것이었다. 음… 조금 실망은 했지만, 상상한 것과는 달라서 조금 놀랐다. 이번의 목적지는 얼음의 대륙. 두근두근, 어떤 곳일까?

2개의 이별

얼음의 대륙에서, 우리들은 2개의 이별을 경험했습니다. 모비스와의 이별, 그리고 드라크마님과의 이별… 생각해 보면 드라크마님도 모비스도, 월정을 만든 고대 전쟁의 희생자입니다. 나는 지금 바꾸어 생각하고 있습니다. 월정은 봉인 되어야할, 나쁜 유산이라고….

바루아에 돌아갈 결심

지금 섬에 있는 모두는 델피너스의 개조작업에 매달려 있다. 그 가운데 나는 은밀하게 바루아로 돌아갈 결심을 굳혔다. 월정을 모은다는 목적은 달성했다. 다음은 내가 바루아를 안에서부터 바꾸지 않으면 안된다. 모에기 공주… 당신을 혼자 놔두어야 하는 걸 용서하시오….

습격후의 조생달 섬

다. 다음은 내가 바루아를 안에서부터 바꾸지 않으면 안된다. 모에기 공주… 당신을 혼자 놔두어야 하는 걸 용서하시오….

습격후의 초생달 섬

우리들의 초생달 섬아…. 아침에 피어오르는 연기를 보고 꿈이 아니구나라는 것을 실감했다. 다행히 모두들 무사하고 델피너스도 피해는 없는 것 같다. 좋아, 모두 건물의 수리 작업을 하자. 하지만, 걱정되는 것은 화이나이다. 어렸을 때 친구의 변화가 역시 충격이었나….

장로님에게한 말

태어나서 처음으로 장로님에게 '아니다' 라고 말했습니다. 하지만 후회는 하지 않습니다. 지상에 있는 사람들을 죽이는 짓은 할 수 없습니다. 좋아하는 사람들, 좋아하는 세계를 위해서 나는 싸울 겁니다. 심지어 라미레스와 검을 겨루는 한이 있더라도….

각종 일람

각 캐릭터 기(技)

바이스

기술명	소비 갓츠	설명
카트라스 댄스 (カトラスダンス)	7	춤을 추듯이 검을 휘둘러서 적하나를 공격
리벤지(リヴェンジ)	1	일정하게 정신을 집중하여 반드시 반격을 하는 상태가 된다
에어로 스매쉬 (エアロスマッシュ)	14	무수한 진공파를 방출하여 적 전체에 데미지를 준다
스컬 실드(スカルシールド)	5	1턴간 적의 통상공격을 무효화시키는 상태가 된다
조리 로자(ジョリーロジャー)	21	하늘에서부터 내려오는 운석을 이용하여 적 하나를 공격

아이카

기술명	소비 갓츠	설명
알파스톰(アルファストーム)	4	고속으로 회전하는 부메랑에서 화염을 뿜어 적 전체를 공격
델타 실드 (エアロスマッシュ)	2	아군 전원에 연술 무효화의 상태가 되게 한다. 그러나 아군의 회복 연술도 먹히지 않으므로 주의 할 것
람다 버스트(ラムダバースト)	8	불의 부메랑이 내뿜는 폭염으로 적 전체를 공격
유프시론 미라 (ユプシロンミラー)	10	1턴간 정신을 통일을 하여 KP를 10 회복
오메가 사이클론 (オメガサイクロン)	12	극열의 부메랑으로 적전체에 많은 데미지를 준다

드라크마

기술명	소비 갓츠	설명
분!(憤!)	10	파워를 모아 의수로 적을 공격하여 데미지를 준다
노!(怒!)	0	갓츠의 모으는 수치가 2배가 되면서 모든 공격의 데미지가 반으로 된다
멸!(滅!)	25	대지에 낙뢰의 힘을 불러서 거대화한 의수로 적을 공격. 즉사의 효능도 있다

화이나

기술명	소비 갓츠	설명
달의 은혜(月の恵み)	12	동료전체를 자양의 상태로 만들어 턴마다 HP를 회복시킨다
달의 봉인(月の封印)	3	적전체에 데미지를 주어 높은 확률로 석화상태가 되게 한다
달의 정화(月の浄化)	6	동료 전체에게 실신을 제외한 모든 스테이터스 이상을 치료
달의 파동(月の波動)	6	은색의 브레스로 적 전체의 유리한 상태를 무효화시킨다. 동시에 갓츠 데미지도 준다
달의 위대한 연기 (月の大いなる煌き)	18	동료전원의 모든 스테이터스 이상과 HP완전 회복

길 더

기술명	소비 갓츠	설명
화려하게 놀아보자 (ハデにやろうぜ)	9	적을 향해 쌍권총을 난사. 일정 범위의 적을 동시 공격
효과가 없다(かわえなあ)	3	1턴간 동료 전체에 스테이터스 이상을 방지하는 배리어를 만든다
내가 길더다! (俺がギルダーだ!)	18	적전체를 향하여 탄에 기를 넣어서 일제 사격을 한다

엔 릭

기술명	소비 갓츠	설명
미르·에스파다 (ミル・エスパーダ)	8	적하나를 일순간에 4번 베어 버린다
에크스드(エクス?ード)	4	1턴간 동료 전체에 방어의 배리어를 전개하여 모든 공격에 대해서 데미지를 반으로 한다
라·코로나시온 (ラ・コロナシオン)	16	용의 화신이 상공에 나타나서 적 하나를 공격

연 술

사프라(サプラ)계 속성: 緑

연술명	소비 갓츠	설명
사프라(サプラ)	2	동료의 HP를 500회복
프와자(プワサ)	2	적을 공격하여 일정 확률로 독 상태로 만들
사프뤼(サプリィ)	4	동료의 HP를 1000회복
프완크(プワゾーク)	6	적 전체를 공격하여 일정 확률로 독 상태로 만들
사프레스(サプレス)	8	동료 전체의 HP를 1000회복
사프로네(サプローネ)	6	동료의 HP를 최대로 회복

바나(バーナ)계 속성: 赤

연술명	소비 갓츠	설명
바나(バーナ)	2	적 전체에 화염의 폭풍으로 공격
어퍼(アペ)	4	공격력과 방어력을 일시적으로 올려준다
바니(バーニィ)	4	적 전체에 폭염의 데미지를 준다
바네스(バーネス)	6	화염의 구슬로서 적 전체를 공격
바논(バーノーン)	10	적 전체에 불덩어리를 초 거대화하여 공격
아포스(アポス)	16	동료 전체의 공격력과 방어력을 올려준다

웨이바(ウェイバ)계 속성: 青

연술명	소비 갓츠	설명
웨이바(ウェイバ)	2	바람에 의한 공격을 한다
쿠잇카(クイッカ)	6	동료 전원의 스피드를 2배로 한다
웨이즈비(ウェイズビィ)	4	회오리로 광범위의 적을 공격한다
슬리퍼(スリーペ)	6	일정 확률로 적을 침묵 상태로 만든다
웨이베스(ウェイベス)	6	광범위의 적에게 많은 데미지를 주는 공격
웨폰(ウェボーン)	8	거대한 회오리로 광범위의 적을 강하게 공격

볼타(ボルタ)계 속성: 黃

연술명	소비 갓츠	설명
볼타(ボルタ)	2	방전을 하여 직선상의 적을 공격한다
다우너(ダウナ)	3	일정 확률로 적의 기본 능력을 25%하강시킨다
볼티(ボルティ)	4	전격으로 광범위의 적을 공격한다
볼테스(ボルテス)	6	보다 강한 전격으로 적을 공격한다
다우노스(ダウノス)	6	일정 확률로 적전체의 기본능력을 25% 떨어뜨린다
볼도라(ボルドーラ)	8	강한 번개로서 많은 량의 데미지를 준다

DreamCast

그라시아(グラシア)계 속성: 紫

연술명	소비 갓츠	설명
그라사(グラシャ)	1	냉기에 의한 데미지를 준다
그라시(グラシイ)	2	거대한 고드름으로 공격한다
사이레사(サイレシャ)	2	일정 확률로 적을 침묵 상태로 만든다
비니카(バニカ)	3	일정 확률로 적을 혼란 상태로 만든다
그라사스(グラシェス)	3	얼음의 기둥으로 적을 공격한다
그라조바(グラゾーバ)	4	거대한 얼음의 기둥으로 많은 데미지를 준다

제다(ジェダ)계 속성: 銀

연술명	소비 갓츠	설명
큐어(キュア)	2	실신 이외의 모든 상태이상을 치료
라이자(ライザ)	4	실신의 상태를 50%의 확률로 회복시킨다
제다(ジェダ)	5	일정 확률로 적을 즉사시킨다
라이진(ライゾン)	8	실신상태를 회복시킴과 동시에 HP를 완전 회복한다
제데스(ジェデス)	10	일정 확률로 적 전체를 즉사시킨다
제도사(ジェドーサ)	15	적 하나를 확실하게 즉사시킨다

장비품

무기(武器)

※화이나는 무기가 큐필 뿐이므로 제외(앞의 큐필 변화를 참조)

※?는 얻지 못한 무기

바이스

이름	공격력	명중률	추가 효과	입수장소
카토라스(カトラス)	20	90	-	-
공적의 카토라스(空賊のカトラス)	33	90	-	초기 장비
스카이 카토라스(スカイカトラス)	45	90	-	공적도의 가게
처형의 카토라스(處刑のカトラス)	58	90	적을 독 상태로 하는 효과	선원도 가게
나술 카토라스(ナスルカトラス)	70	90	-	카타콤의 상자
수렵의 카토라스(狩獵のカトラス)	87	90	-	마란바 가게
대지의 카토라스(大地のカトラス)	99	90	-	홀테카 가게
참철의 카토라스(斬鐵のカトラス)	112	90	-	도라도 상자
제독의 카토라스(提督のカトラス)	128	90	-	에스페란자 가게
꿈을 쫓는 카토라스(夢追いのカトラス)	137	90	청내성 20%상승	살갓소 상자
모노노후의 검(モノノフの劍)	141	90	-	야후토마 가게
뇌명의 카토라스(雷鳴のカトラス)	160	90	황내성 20%상승	이에라가를 쓰러뜨림
소란츄의 검(ソランチュの劍)	?	?	?	?
심참검(心斬劍)	?	?	?	?
용관귀참검(龍貫鬼斬劍)	?	?	?	?

엔릭

이름	공격력	명중률	추가 효과	입수장소
레이피어(レイピア)	122	95	적을 침묵 상태로 만드는 효과	초기 장비
청참도(青斬刀)	138	95	적을 수면 상태로 만드는 효과	야후토마 가게
아이스 소드(アイスソード)	150	95	적을 혼란 상태로 만드는 효과	얼음의 던전 상자
로얄 소드(ロイヤルソード)	163	95	적을 침묵 상태로 만드는 효과	단그랄 기지 상자
솔리드 소드(ソリッドソード)	?	?	?	?

아이카

이름	공격력	명중률	추가 효과	입수장소
부메랑(ブーメラン)	19	110	-	기본 장비
가죽 부메랑(革のブーメラン)	30	110	-	공적도 가게
바루메랑(バルメラン)	46	110	-	바루아 하급도시 가게
선원의 투인(船乘りの投刃)	53	110	-	선원도 가게
무답의 부메랑(舞踏のブーメラン)	65	110	-	마란바 가게
수렵의 부메랑(狩獵のブーメラン)	80	150	-	홀테카 가게
그리데가윙(グリデガウィング)	96	150	녹내성 20% 상승	그리데 · 가르데 격퇴후
갈윙(ガルウィング)	107	110	-	보물섬 상자
희망의 날개(希望の翼)	119	110	-	에스페란자 가게
문옥의 투인(玉の投刃)	130	110	적을 수면 상태로 만드는 효과	야후토마 가게
프리즈 갓타(フリーズコッター)	142	110	-	얼음의 던전 상자
난자의 투도(亂れ斬りの投刀)	153	110	적을 혼란 상태로 만드는 효과	선원도 가게
풍신의 날개(風神の翼)	?	?	?	?

도라크마

이름	공격력	명중률	추가 효과	입수장소
의수(義手)	43	80	-	초기 장비
갈고랑이 손톱(カギ爪)	51	80	-	선원도 가게
파롯트 암(パロットアーム)	60	80	적을 혼란 상태로 만드는 효과	선원도 가게
발굴 암(發掘アーム)	73	80	-	마란바 상자
데식 드릴(デ式ドリル)	95	80	적을 즉사시키는 효과	홀테카 가게
루인 암(ルインアーム)	112	80	-	도라도 상자
데식 암(デ式アーム)	172	80	-	선원도 가게
캐치 암(キャッチアーム)	?	?	?	?

길 더

이름	공격력	명중률	추가 효과	입수장소
이몽의 권총(異夢の拳銃)	104	100	-	초기 장비
나술식 단총(ナスル式短銃)	112	100	적내성 20% 상승	나스리드 가게
바루아식 권총(バルア式拳銃)	160	100	-	선원도 가게
길더 SP(ギルダーSP)	?	?	?	?

방어구

장비 캐릭터는 약어로 표기 바=바이스, 아=아이카, 화=화이나, 길=길더, 엔=엔릭, 드=드라크마.

이름	장비 캐릭터	방어력	연방력	장비효과	입수 장소
푸른 공적의 옷(青空賊の服)	바, 아, 길	20	20	-	바이스의 초기 장비
숏 펜츠(ショートパンツ)	아, 화	19	21	-	아이카의 초기 장비
실크 로브(シルクのローブ)	아, 화, 엔	55	64	-	파이나의 초기 장비
어부의 연길(漁師のツナギ)	드	45	42	-	드라크마의 초기 장비
캡틴 메일(キャプテンメイル)	바, 드, 길	116	99	-	길더의 초기 장비
황태자의 코트(皇太子のコート)	엔	119	119	명중+10 회피+5	엔릭의 초기 장비
무명실의 로브(もめんのローブ)	아, 화, 엔	29	34	-	공적도 가게
바루아 크루복(バルアクルー服)	바, 아, 드, 길	32	32	-	공적도 가게
선원복(船乘りの服)	바, 아, 드, 길	44	44	-	선원도 가게
노스리브(ノースリーブ)	아, 파	42	46	-	선원도 가게
바루아의 옛갑옷(バルアの古鎧)	바, 드, 엔	51	44	-	바루아 하급도시 가게
전신 곤타이츠(全身ゴンタイツ)	전원	54	54	황내성 20%상승	선원도 가게
여행복(旅立ちの服)	바, 아, 드, 길	56	56	-	선원도 가게
나술 상인복(ナスル商人の服)	전원	66	66	적내성 20%상승	마란다 가게
그릇의 갑옷(素焼きの鎧)	바, 드, 길	73	62	-	마란다 가게
살람의 법의(サラームの法衣)	화, 엔	65	65	명중+10, 회피+5	마란다 가게
광부의 연길(鑛夫のツナギ)	바, 드, 엔, 길	87	80	-	홀테카 가게
그라스 로브(グラスローブ)	아, 화, 엔	77	90	-	홀테카 가게
금도금의 갑옷(金メッキの鎧)	아, 도, 길	90	77	-	홀테카 가게
사파리 셔츠(サファリシャ)	전원	109	109	녹내성 20% 상승	선원도 가게

이름	장비 캐릭터	방어력	연방력	장비효과	입수 장소
평안함의 옷(ネイビの服)	바, 아, 드, 길	112	112	-	선원도 가게
나술 군복(ナスル軍服)	바, 드, 엔, 길	104	96	-	나스리드 가게
캐러밴의 옷(キャラバンの服)	바, 아, 드, 길	100	100	-	나스리드 가게
고귀한 로브(高貴なローブ)	아, 화, 드	92	108	-	나스리드 가게
프리미어 셔츠(プリミアシャツ)	전원	121	121	청내성 20% 상승	에스페란자 가게
역전의 갑옷(歷戰の鎧)	바, 드, 길	133	114	-	에스페란자 가게
전설의 로브(傳說のローブ)	아, 화, 엔	114	133	-	에스페란자 가게
쇠갑옷(鐵カタビラ)	바, 드, 엔, 길	141	130	-	야후토마 가게
소란츄의 옷(ソランチュの服)	바, 아, 드, 길	136	136	-	야후토마 가게
고승의 제의(高僧の製服)	화, 엔	130	130	명중+20, 회피 +10	야후토마 가게
공적왕의 연길(空賊王のツナギ)	바, 드, 엔, 길	162	149	반격능력 업	선원도
달의 캐미솔(月のキャミソール)	아, 화	149	170	-	선원도
옛 나술 군복(昔のナスル軍服)	전원	66	66	공격+5, 기력+5	마란바 상자
이름	장비 캐릭터	방어력	연방력	장비효과	입수 장소
부장의 로브(副葬のローブ)	아, 화, 엔	69	82	-	퓨라미스 신전 상자
투혼의 가운(鬪魂のガウン)	바, 드, 엔, 길	140	140	공격+20, 명중+20	VM탐험대
승부의 하의(勝負の下着)	아, 화	70	70	회피+30, 스피드+30	VM탐험대
비잘 비스츄(ビザールビスチェ)	아, 화	70	70	기력+100	VM탐험대
데 · 롯코의 갑옷R(デ・ロッコの鎧R)	바, 드, 길	172	147	-	단그랄 기지
파티 드레스(パーティドレス)	아, 화	103	112	-	보물섬 상자

이름	장비 캐릭터	방어력	연방력	장비효과	입수 장소
실버 슈츠(シルバースーツ)	전원	160	160	은내성20% 상승	은의 대신전 상자
청소 연결(清楓ツナギ)	바, 드, 엔, 길	58	53	-	카타콤베 상자
천녀의 깃털 옷(天女の羽衣)	아, 화	134	145	회피+20	후가쿠 상자
다갓트의 옷(ダガットの服)	바, 아, 드, 길	108	108	-	보물섬 상자

이름	장비 캐릭터	방어력	연방력	장비효과	입수 장소
데·롯코의 갑옷 (デ·ロッコの鎧)	바, 드, 길	99	84		월연석 채굴장 상자
트로피카 셔츠(トロピカシャツ)	전원	90	90	공격력+5, 기력+5	VM탐험대
고스트의 옷(ゴストの服)	바, 아, 드, 길	128	128	-	VM탐험대

악세서리

명칭	장비캐릭터	공격	방어	연방력	기력	명중	회피	스피드	장비효과	입수장소
목조의 반지(木彫の指輪)	바, 아, 화, 엔	-	-	-	8	-	-	-	-	공적도 가게
스톤 링(ストーンリング)	바, 아, 화, 엔	-	-	21	-	-	-	-	-	선원도 가게
이연 링(二連リング)	바, 아, 화, 엔	-	-	12	12	-	-	-	-	바루아 하급도시 가게
묘의 반지(妙の指輪)	바, 아, 화, 엔	-	-	63	-	-	-	-	-	선원도 가게
별의 반지(星の指輪)	바, 아, 화, 엔	-	-	-	48	-	-	-	-	선원도
보주의 반지(寶珠の指輪)	바, 아, 화, 엔	-	-	45	45	-	-	-	-	야후토마 가게
큐피 링(キュピリング)	화	-	-	100	100	-	-	-	즉사내성, 은내성50%상승	도무스를 쓰러뜨림
만월의 반지(滿月の指輪)	바, 아, 화, 엔	-	-	-	-	-	-	-	1턴간 갓츠 상승률2배	텐페리오스를 쓰러뜨림
세베스크의 비늘(セベスクのうろこ)	바, 아, 화, 길	10	-	-	-	-	-	-	-	선원도 가게
케베스크의 비늘(ケベスクのうろこ)	바, 아, 화, 길	36	-	-	-	-	-	-	-	선원도 가게
마록카의 갑옷(マロッカの甲羅)	바, 아, 화, 길	-	6	-	-	-	-	-	-	공적도 가게
부부롯카의 갑옷(ブブロッカの甲羅)	바, 아, 화, 길									
가토의 손톱(ガトーのツメ)	바, 아, 화, 길	2	-	-	-	20	-	-	-	선원도 가게
엘모의 고리(エルモのわっか)	바, 아, 화, 드, 길	-	2	-	-	-	10	-	-	선원도
케차의 깃털장식(ケチャの羽根飾り)	바, 아, 화, 드, 길	-	4	-	-	-	20	-	-	홀테카 가게
그라시아의 고리(グラシアのわっか)	아, 화	-	8	-	-	-	100	-	-	아크엘모를 쓰러뜨림
비고로 목걸이(ビゴロチョーカー)	바, 드, 길	20	-	-	-	-	30	-	-	에스페란자 가게
제독의 견장(提督の肩章)	바, 아, 드, 엔, 길	20	-	-	-	-	15	-	-	에스페란자 가게
수수께끼의 손가락 인형(謎のゆび人形)	바, 아, 화, 길	10	10	-	-	20	10	-	-	마누를 쓰러뜨림
고대의 팔찌(古代の腕輪)	바, 아, 드, 길	20	20	-	-	40	20	-	-	기라롯시를 쓰러뜨림
반격의 팔찌(反擊の腕輪)	바, 아, 드, 길	20	-	-	-	20	-	-	반격확률 상승	데몬늪을 쓰러뜨림
이해의 팔찌(悟りの腕輪)	전원	-	40	-	-	-	-	-	통상 공격무효	사문도라를 쓰러뜨림
케가레나석(ケガレナ石)	전원	-	5	5	-	-	-	-	녹내성 상승, 독상태 방지	마부를을 쓰러뜨림
네나석(ネーナの石)	전원	-	5	5	-	-	-	-	청내성 상승, 수면효과 방지	란깃토를 쓰러뜨림
마드와나석(マドワナ石)	전원	-	5	5	-	-	-	-	자내성 상승, 혼란상태 방지	레지본을 쓰러뜨림
헤코마나석(ヘコマナ石)	전원	-	5	5	-	-	-	-	황내성 상승, 패러미터 다운을 방지	헤베렐을 쓰러뜨림
츠카레나석(ツカレナ石)	전원	-	10	10	-	-	-	-	피로 상태를 방지	키쿠싯쿠를 쓰러뜨림
카나만나석(カタマンナ石)	전원	-	10	10	-	-	-	-	인형상태를 방지	나마토누카를 쓰러뜨림
시나나석(シナナ石)	전원	-	10	10	-	-	-	-	은내성 상승, 즉상효과 방지	아스홀을 쓰러뜨림
키석(キ石)	전원	-	10	10	-	-	-	-	모든 스테이터스 이상 방지	모쿠즈를 쓰러뜨림
키키아스석(キキヤス石)	전원	-	75	75	-	-	-	-	모든 스테이터스 이상에 걸리기 쉬움	모벨을 쓰러 뜨림
차양의 벨(日よけのベール)	전원	-	9	9	-	-	-	-	-	마란바 가게
마 터번(麻のーバン)	전원	9	-	-	9	-	-	-	-	마란바 가게
아후로의 가발(アフロのかつら)	전원	-	-	-	-	40	-	-	선제공격확률 높아짐	나스라드 가게
시몬의 가면(シモンの假面)	전원	-	-	-	-	-	10	-	확실한 도주 가능	나스라드 가게
쿠루루의 반다나(ウルルバンダナ)	전원	-	-	-	-	-	-	50	-	나스라드 가게
푸른공적기(青の空賊旗)	전원	18	18	18	18	-	-	-	-	선원도
저주의 철가면(呪いの鐵假面)	75	75	-	-	-	-	-	-	동료의 갓츠가 0이 되게함	휴도라 거병을 쓰러뜨림
리본(リボン)	아, 화, 드, 길	-	-	-	-	-	-	2	-	아이카 초기 장비
꽃비녀(花がんざし)	아, 화, 드, 길	-	-	-	-	-	5	30	-	야후토마 가게
고글(ゴーグル)	바, 아	-	-	-	-	-	5	-	-	바이스의 초기 장비
암시 고글(暗視ゴーグル)	바, 아	6	-	-	-	60	-	-	-	에스페란자 가게
윗드파이프(ウッドパイプ)	드, 길	-	8	-	-	-	-	-	모든 스테이터스 이상이 잘 걸리지 않음	바루아 하급도시 가게
워터파이프(ウォーターパイプ)	드, 길	-	21	-	-	-	-	-	모든 스테이터스 이상이 잘 걸리지 않음	나스라드 가게
검은 안대(黒の眼帶)	바, 드, 길	7	-	-	-	-	-	-	-	드라크마의 초기 장비
황족의 문장(皇族の紋章)	엔	-	20	20	-	-	-	-	-	엔릭의 초기 장비
언밸런스(アンバランス)	전원	-	30	30	-	-	-	-		가르시안을 쓰러뜨림

선박도구

이름	효과
수복재(修復材)	HP 4000회복
캡틴마크(キャプテインマーク)	배의 최대 HP를 늘림
폭탄(爆彈)	공격용 폭탄
연술발사장치(連術發射裝置)	연술을 이용한 공격 가능
대폭탄(大爆彈)	조금 강한 위력의 폭탄
불의 폭탄(炎の爆彈)	비나의 효과
경수복재(硬修復材)	HP 8000회복

이름	효과
아바왁스(アバワックス)	2턴간 방어력이 올라감
완전수복재(完全修復材)	HP 완전 회복
특대폭탄(特大爆彈)	강한 위력의 폭탄
기어 구리스(ギアグリス)	갓츠를 회복
거대폭탄(巨大爆彈)	더욱 강한 위력이 폭탄
쿠잇카 왁스(クイッカワックス)	1턴간 스피드 업
수정옥(水晶玉)	높은 가격으로 매각 가능

이름	효과
조종간의 구리스(舵のグリス)	갓츠의 소비 줄임
기관 오일(機關オイル)	갓츠 회복량 2배
아보스 왁스(アボスワックス)	방어력 상승
헥사 포스(ヘクサフォース)	모든 연술의 무효화
하이브리 왁스(ハイブリワックス)	1턴간 배의 모든 능력이 올라감

DreamCast

아이템

이름	설명
사프의 잎사귀(サブの葉)	HP를 500회복
사프간의 잎사귀(サブガンの葉)	HP를 1000회복
사프하네의 잎사귀(サブハネの葉)	동료 전원의 HP를 1000회복
사프야크의 잎사귀(サブヤクの葉	동료 하나의 HP를 완전 회복
연술 구슬(煉術の玉)	KP를 1회복
연술 큰구슬(煉術の大玉)	KP를 10회복
가츠가츠의 버섯(ガツガツのキノコ)	동료전원의 남은 갓츠를 최대로 함
큐어링 풀(キュアリン草)	실신을 제외한 모든 스테이터스 이상 치료
라이 잡초(ライ雑草)	50%의 확률로 실신을 회복
라이조링 풀(ライゾリン草)	실신의 동료를 HP를 최대로 하여 회복
아바콘데(アベコンデ)	강장의 상태를 만듬
쿠이콘데(クイコンデ)	동료 전원을 기민상태로 만듬
리게콘데(リゲコンデ)	자양상태로 만듬
달의 열매(月の實)	기습득에 필요한 열매
참(チャム)	큐필을 성장 시키는 먹이
베리구리 참(ベリグリ チャム)	큐필 성장의 분기를 제공하는 먹이

이름	설명
촘(チョム)	큐필에게 먹이면 먹은 참을 모두 토해냄
파와와 씨앗(パワワの種)	완력 기본치 3 상승
윌 씨앗(ウィルの種)	기력 기본치 3 상승
스토레 씨앗(ストレ種)	생명력 기본치 3상승
아질 씨앗(アジルの種)	무용 기본치가 1상승
히토보 씨앗(ヒトボの種)	HP기본치가 30상승
스퓌 씨앗(スピィ種)	스피드 기본치가 3상승
코지보 씨앗(コジボ種)	KP기본치가 1상승
불의 작은 상자(炎の小箱)	바나의 효과
폭염의 작은 상자(暴炎の小箱)	바네스의 효과
얼음의 작은 상자(氷の小箱)	그라시의 효과
동결의 작은 상자(凍結の小箱)	그라조바의 효과
바람의 작은 상자(風の小箱)	웨이비의 효과
회오리의 작은 상자(竜巻の小箱)	웨폰의 효과
전기의 작은 상자(雷の小箱)	볼타의 효과
회복의 작은 상자(回復の小箱)	사브라의 효과
회복의 옥상자(回復の玉手箱)	사프레스의 효과

이름	설명
생명의 옥상자(生命の玉手箱)	라이존의 효과
침묵이 작은 상자(沈黙の小箱)	사이레사의 효과
혼란의 작은 상자(混乱の小箱)	바나카의 효과
탈력의 작은 상자(脱力の小箱)	다우나의 효과
수면의 작은 상자(睡眠の小箱)	슬리파의 효과
트로피카 망고(トロピカマンゴー)	HP 기본치 200상승
시시카바브(シシカバブ)	KP를 2포인트 회복
우라라의 도시락(ウララのお弁)	HP와 KP를 완전 회복
포리의 런치(ポリのランチ)	HP와 KP의 완전 회복
황금의 꽃가루(黃金の花粉)	고액으로 매각하는 것이 가능
전설의 파피루스(傳說のパピルス)	고액으로 매각하는 것이 가능
전설의 석가면(傳說の石假面)	고액으로 매각하는 것이 가능
전설의 퍼즐(傳說のパズル)	고액으로 매각하는 것이 가능
전설의 성패(傳說の聖牌)	고액으로 매각하는 것이 가능
전설의 유탕기(傳說のユタンポー)	고액으로 매각하는 것이 가능
미잘의 신상(ミザルの神像)	고액으로 매각하는 것이 가능
이와잘의 신상(イワザルの神像)	고액으로 매각하는 것이 가능
키카잘의 신상(キカザルの神像)	고액으로 매각하는 것이 가능

귀중품

이름	입수장소	효과
녹의 월연석(綠の月煌石)	처음부터 소지	녹색의 힘을 가진 월연석
적의 월연석(赤の月煌石)	처음부터 소지	적색의 힘을 가진 월연석
자의 월연석(紫の月煌石)	공적도의 다인에게서 받음	자색의 속성을 가진 월연석
월연석의 원석(月煌石の原石)	신전도	쓸모없음
청의 월연석(靑の月煌石)	리틀잭	청의 힘을 가진 돌
빈의 편지(ビンの手紙)	선원도 등대꼭대기	크루 섭외에 필요
바루아 입국 허가증(バルア入國許可證)	나슬공역	바루아에 들어가기 위해 필요
황의 월연석(黃の月煌石)	카타콤베의 다인에게서	황색 속성의 힘을 가진 돌
은의 월연석(銀の月煌石)	공적도에서 화이나에게	은의 속성을 지닌 돌
맹렬히 붉은 월정(猛き赤の月晶)	퓨라미스 신전	이벤트 진행상 획득. 붉은 기가스를 깨우는 힘을 지니고 있는 돌
연료의 월연석(燃料の月煌石)	홀테카의 한스로 부터	배를 홀테카에서 띄우기 위해서 필요
사람눈의 돌(人の目の石)	황금인의 발견물에서 획득	도리도의 입구 열쇠
새눈의 돌(鳥の目の石)	다스카의 지상그림 유적	도리도의 입구 열쇠
아름다운 녹색의 월정(麗しき綠の月晶)	몬테스마왕으로 부터	녹색기가스를 깨우는 힘을 지는돌

이름	입수장소	효과
곤잘레스의 지도(ゴンザレスの地圖)	무인도	보물섬으로 가기위한 도구
크로네의 지갑(クロネの財布)	크로네로부터	합류시에는 없어시는 아이템
후돈의 고기(フードンの肉)	무인도에서 전투	이벤트성의 아이템
급료주머니(給料袋)	나스라드주점	이벤트로서 얻는 것
페드로의 지도(ペドロの地圖)	나스라드	아이카가 보물섬에 가기 위한 아이템
다갓트의 동전(ダガットのコイン)	보물섬 심층부	이벤트 아이템
요새포의 열쇠(要塞砲のカギ)	갈간츄아 요새	길더가 수작을 부리는 요새포의 열쇠
군항의 열쇠(軍港のカギ)	갈간츄아 요새	파이나 구출후 탈출에 사용
잠수복(潛水服)	야후토마	후가쿠로 가면서 자동으로 얻음
으뜸의 청의 월정(膨すし靑の月晶)	후가쿠	청의 기가스를 깨우는 힘을 지닌 돌
조선의 극의서(造船の極意書)	야후토마	저공역과 고공역을 다닐수 있게하는 설계도
맑은 자색 월정(澄みし紫の月晶)	그라시아	모비스와 함께 있었던 월정
승리의 황색 월정(勝き-の月晶)	타르타스 의 구멍	황색 기가스를 일으키는 힘을 지니고 있다

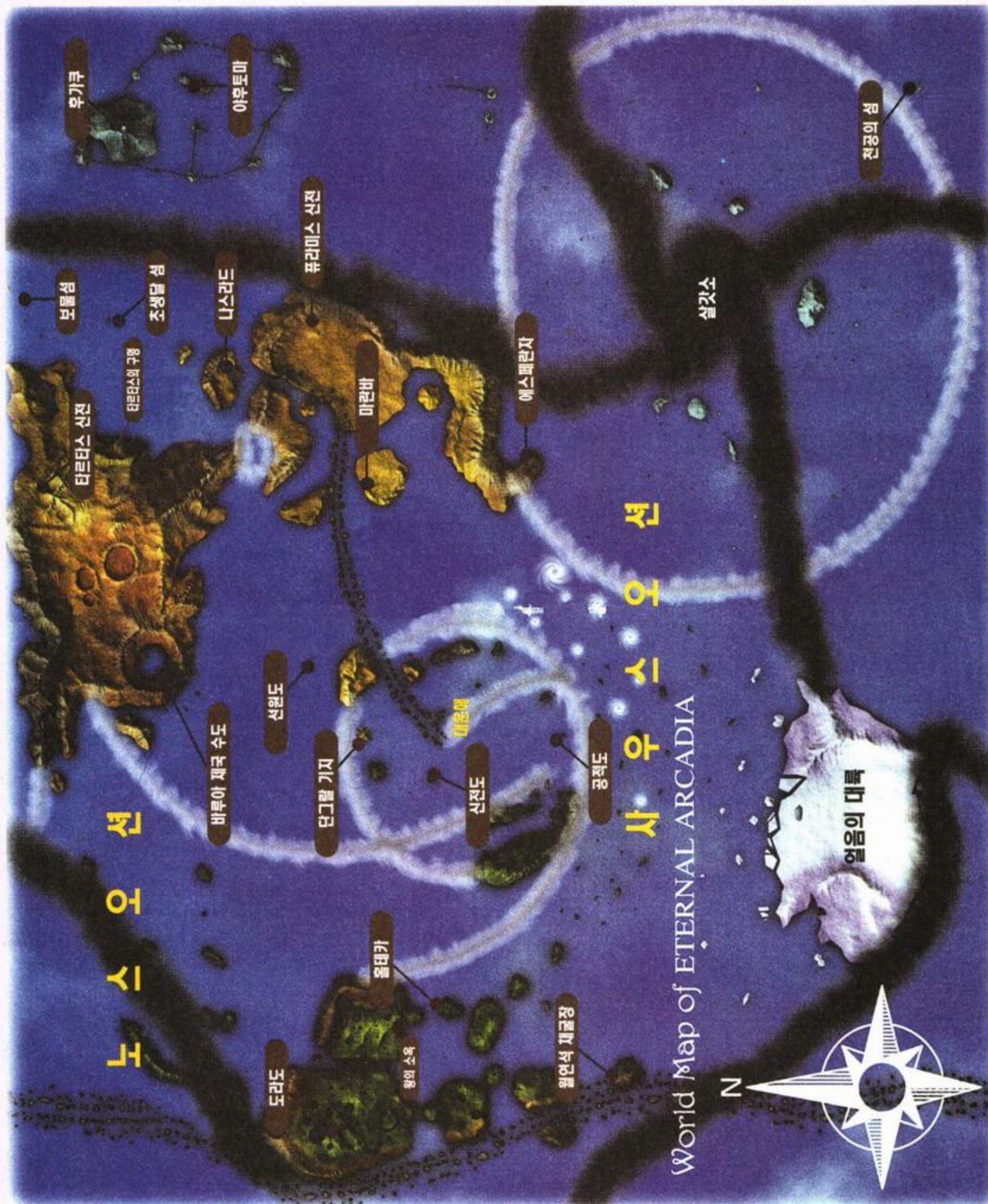
크루[クルー]

직업	이름	출현장소	조건
항해사(航海士)	로렌스(ロレンス)	선원도	10000리치를 지불한다
항해사(航海士)	돈(ドン)	에스페란자	야후토마의 이벤트 종료 후에 에스페란자로 간다
기관사(機關士)	한스(ハンス)	홀테카	디스크 2 이후 이야기를 건다
기관사(機關士)	브라함(ブラハム)	초생달 섬	자동적으로 동료가 된다
포수(砲手)	카심(カシム)	나스라드의 포대	나스라드 붕괴후에 이야기를 건다
포수(砲手)	벨(ベル)	초생달 섬	자동적으로 동료가 된다
감시병(見張り)	도밍고(ドミンゴ)	도브리의 레스토랑	발견물이 30이상이면 동료가 된다
감시병(見張り)	티키티카(ティカティカ)	홀테카	언덕에서 몬테스네스의 마음을 보는 것
상인(商人)	오스만(オスマン)	나스라드	나스라드 붕괴후에 이야기를 건다
상인(商人)	카리파(カリファ)	마란바	모노노후의 검을 가지고 있는 것
수리공(大工)	이즈렐	초생달 섬	자동적으로 동료가 된다

직업	이름	출현장소	조건
수리공(大工)	키라라(キララ)	야후토마	이야기를 건다
요리사(コック)	포리(ポリー)	선원도	이야기를 건다
요리사(コック)	우루루(ウララ)	야후토마	키라라를 동료로 한 후에 이야기를 건다
수작업(職人)	류우칸(リュウカン)	류우칸의 섬	한 · 바이스가 되는 것
수부(水夫)	마르코(マルコ)	엘피너스 함내	브릿지 좌측의 기둥 안에 있는 것을 찾는다
수부(水夫)	로빈슨(ロビンソン)	살갓소의 침몰선의 안	포리가 동료로 되어 있을 것
인기인(人氣者)	바우(バウ)	공적도	이야기를 건다
인기인(人氣者)	메리다(メリダ)	홀테카 주점	'소식이 든 편지'가 필요(입수장소-선원도 등대)
게스트(ゲスト)	모에기(モエギ)	야후토마	이벤트 종료후 자동으로 동료가 된다
게스트(ゲスト)	핀타(ピンタ)	선원도	이야기를 건다

스토리 공략

노스오션
사우스오션
World Map of ETERNAL ARCADIA
N
타르타스 신전
보물섬
후가쿠
타르타스의 구멍
초생달 섬
바루아 제국 수도
나스라드
야후토마
도라도
선원도
퓨라미스 신전
단그랄 기지
마란바
올테카
왕의 소옥
대운해
신전도
에스페란자
월연석 채굴장
공적도
살갓소
얼음의 대륙
천공의 섬

DreamCast

서 장

왠지 쫓기는 듯한 모습이다.

처음에 보면 거대한 밤하늘에 비행기 하나와 전함이 가고 있는 것을 볼 수 있다.

알폰소: 후후후… 찾았다.
부장: 알폰소 지휘각하. 목표를 주포의 사정권내에 잡았습니다.
알폰소: 좋아. 배의 움직임을 막아 그녀를 사로잡도록 하자. 주포 발사!
아쉽게도 의문의 소녀는 포격을 받아서 기절을 하고 결국 잡히게 된다.
알폰소: 하하하하! 이것으로 위대한 영해와 명성은 나의 것입니다! 뭐, 뭐냐! 지금 충격은? 상황을 보고하라!
측량병: 함 밑에 피탄! 누군가 본함을 공격하고 있습니다.
알폰소: 포격이라고? 도…도대체 누가!?
측량병: 좌측 방향의 구름안에서부터 미확인함이 부상! 저…저 깃발은 공적입니다.

당황하는 알폰소

여기를 내려가면 된다

바루아 전함내부

바루아병: 공적놈! 우리가 바루아 제국군이라는 것을 알고있는 거냐?!
바이스: 당연하다. 우리들이 상대하는 것은 군함과 무장선뿐. 나는, 푸른공적의 바이스. 이 배의 보물은 우리가 갖겠다!
바루아병: 쿠쿠쿠. 단지 혼자서 뛰어들어온 것은 좋은 것 같지만, 너 혼자서 이길 수 있다고 생각하나!!!
아이카: 앗, 잠깐 기다려봐! 나도 끼워 달라구. 가장 먼저 뛰어드는 건 바이스에게 뺐겼지만 말야. 나는 아이카. 바이스와 같은 푸른공적이다.
바루아병: 우우… 건방진 것들. 죽여버리겠다!

첫 번째 전투는 바루아병 두명과의 배틀인데, 당연히 초반전이기 때문에 무척 쉽다. 부담갖지 말고 상대해보자. 바루아병을 쓰러뜨린 후, 포위된 상태에서 바이스의 아버지인 다인이 등장하여 바이스들을 도와준다.

바이스: 이 이상의 싸움은 의미가 없다. 검을 버려라.
바루아병: 바보냐! 단지 두사람이서 무엇을 할 수 있다고. 전원 돌격!
다인: 숫자로 승부를 낸다면 우리도 참가하겠다.
바이스: 아버지!
다인: 갑판은 우리들에게 맡겨라. 너는 배 안으로 들어가 이 배를 제압해라. 그리고 배 위에서는 아버지가 아닌 선장이다. 알겠어?
바이스: 헤이헤이. 알았어요. 그러면 이쪽은 함장에게 가볼까!
아이카: 바이스. 이쪽은 언제든지 OK야!
바이스: 좋아 아이카! 달리자. 함내 돌입이다!

아버지등장

함내로 들어가면 길이 나오지만 그렇게 복잡한 길은 아니다. 전진하면 적과 조우하는 배틀과 보물상자를 얻을 수 있다. 조금만 진행하면 바로 알폰소와 만날 수 있게된다.

알폰소: 잘도 여기까지 왔군. 나의 이름은 알폰소. 바루아 유스의 명문귀족이다. 무적함대 알마다의 총독이다. 본래 너희들 같은 놈들과는 눈을 마주치는 것조차 허락하지 않는다. 영광으로 생각해라.
바이스: 잠깐 기다려! 그 여자아이는 누구냐? 우리들 공적도 인간같지도 않은 짓이라고 여기는 짓을 할 생각인가!?
알폰소: 하하하… 그렇게 놀라는 것도 좋지. 하지만 더 이상 너희들과 이야기 할 시간이 없어. 게스트에 대한 실례이겠지만. 너희들은 여기서 죽어줘야겠다. 가라!

두 번째 전투를 치룬 후 알폰소는 바쁘다면서 성급히 자리를 떠나버린다. 그러면 곧바로 그를 쫓아가도록 하자. 처음에 가면 가는 길이 막혀있는 것을 알 수 있는데 우측길을 통하여 사다리를 내려가 보면 바로 알폰소와 다시 만날 수 있다.

여기를 내려가야 한다

부장: 각하. 날도 밝고 시계도 양호합니다. 탈출준비 완료했습니다.
알폰소: 후후후… 그렇군. 이쪽도 준비는 됐습니다. 당신과 이별할 준비를 말이죠.
부장: …예? 히잇! 가…각하! 무슨 짓입니까?
알폰소: 이 배를 공적에게 뺏기는 것은 네가 공적과 내통했기 때문. 그 책임을 지도록 하겠습니다. 나의 영광스런 경력에 흠을 내지 않기 위해서라도 당신은 죽어줘야겠소.
부장: 그…그런! 각하. 용서를 … 카~악!
알폰소: 흐흐흐… 이걸로 됐어. 부하가 배신했다고 하면 나로써도 어찌할 수 없었던 것이 되겠지.

바이스: 과연. 그것이 바루아식 처리방법인가?
알폰소: 뭐…뭐냐"?!
바이스: 그녀는 우리들이 데리고 간다. 하지만 하나 더 할 일이 있다. 같은 선원으로서 너의 하는 짓은 용서할 수 없다. 칼을 뽑아라. 알폰소!
알폰소: … 무례한 언동을 하는 놈들 죽여주마! 나에게 그런 짓을 한 것을 후회하도록 해주지. 나와라, 안토니오!

보스전-안토니오 (アントニオ)

HP: 565

그냥 초반 보스전이라서 그렇게 어렵진 않다. 단지 조심해야 할 것은 이녀석의 노전(怒電)이라고 하는 기술인데 잘못 맞으면 한방에 죽어버리는 수가 있으니 주의 할 것. 하지만 그렇게 어려운 상대는 아니다. 안토니오를 물리치면 알폰소는 성급하게 도망쳐버린다. 알폰소를 물리친 후 일행은 의문의 소녀를 데리고 배로 귀환하게 된다.

아이카: 어떤 것 같아? 바이스?
바이스: 음. 일단 안정을 되찾은 것 같은데.
아이카: 앗! 잘됐다. 정신이 돌아오는 것 같아.
소녀: 여기는?
바이스: 우리들의 배. 알바트로스 호야. 나는 바이스. 바루아군에게 붙잡혀있던 걸 우연히 구해 낸 거야.
소녀: 예. 감사합니다.
아이카: 아하하. 무슨 감사를! 곤란한 사람을 도와주는 것이 바로 우리들 푸른공적! 나의 이름은 아이카. 잘 부탁해! 네 이름도 괜찮다면 가르쳐주지 않겠어?
소녀: 제 이름은 화이나입니다.
바이스: 화이나인가? 좋은 이름이잖아. 여자답고.
화이나: 예? 그렇습니까?
바이스: 그렇습니까라구? 칭찬을 해줬는데 그렇게 대단한 반응은 아니네.
아이카: 하하하하하… 바이스는 아직 여자에 대해서 잘 몰라.

이 여자의 이름은 화이나이다

바이스:저, 저기… 한가지 물어봐도 되는데, 공적이란 뭡니까?
아이카:뭐? 공적을 모른다면서 혼자서 배를 탔단 말이야? 의외로 대담하네.
화이나:그렇습니까? 죄송해요. 여행은 처음이라서.
바이스:공적이라는 것은 하늘을 날아다니며 상대를 찾아 보물을 모으는 선원들을 말하지.
화이나:그럼 습격하는 겁니까?
아이카:하지만 걱정하지마. 우리들은 푸른공적이라고. 공적에는 푸른공적과 검은 공적인 두종류가 있어. 검은 공적은 비무장선과 민간인을 습격하여 보물을 모으는 자들이고 우리들 푸른공적은 군함이나 무장선밖엔 공격하지 않아.
바이스:자신보다 강한 적이나 곤란에 처한 사람을 도와주는 것이 우리들이 하는 일이지. 그러니까 화이나를 도와준거야. 유괴된 듯해서 도와준거니까 안심해.
화이나:예
다인:바이스, 아이카, 언제까지 거기 있을 거냐? 빨리 와.
아이카:아, 늦었잖아.
바이스:자 그럼 돌아갈까?
화이나:나중에.

방에서 나와 사다리를 올라가면 브릿지가 나온다. 여기서부터는 배를 조정하여 공적도까지 갈 수 있다. 공적도는 현 위치에서 동쪽으로 조금만 가면 있다.

공적도(空賊島)

하늘로 나아가는 것이다

공적도에 도착하면 다인이 일행에게 선장실까지 와달라고 한다. 선장실까지 가는 것은 위로 쭉 올라가면 되는데 맨 꼭대기에 있다. 가는 도중 들를 수 있는 곳에는 도구점도 있으니 아이템을 구비하는 것도 잊지 말도록. 선장실로 가면 다인이 화이나를 심문하기 시작하는데 그녀는 의외로 자신의 출신지며 다른 것들은 밝히지 않는다. 즉, 달랑 이름뿐. 무언가 숨기고 있는 듯 하다. 다인은 그런 그녀를 믿기로 하고 일단 바이스에게 같이 가도록 한다. 그럼 바이스는 밖으로 나와 마을을 돌아다닐 수가 있는데 곳곳에 있는 사람에게 말을 걸어보면 이 게임에 대한 시스템의 전반적 이해에 관한 도움이 되는 말들을 해준다. 그리고 모두 들러본 후 바이스의 집에 가보면 이벤트가 벌어지게 된다. 이벤트는 다름아닌 석양을 보러 가는 것. 집 밖에 있는 사다리를 한참 올라가 보면 석양을 볼 수 있다.

사람들과 이야기를 꼭 해보도록하자

화이나:아름답군요.
바이스:자주 여기서 석양을 보며 생각하곤 해. 저 석양이 가라앉는 장소보다도 좀 더, 좀 더 먼 하늘에는 무엇이 있을까 하고.
화이나:하늘의 반대쪽 …
바이스:마물이 있다고도 하고 거대한 폭포가 있어서 접근하는 배는 모두 떨어뜨려 버린다고 하는 사람도 있어. 사람의 힘으로는 절대 닿을 수 없는 곳이다라고 말하는 사람도 있어.
화이나:……
바이스:그러나 나는 알고싶어. 이 세계의 끝은 어떻게 되어있는지를. 그래서 나는 불가능이다라는 것은 포기하는 것이 아니라고 생각해. 언젠가는 커다란 배의 선장이 되어서 저 석양의 반대쪽 하늘로 가고 말꺼야.
아이카:저 석양의 반대쪽의 하늘인가….

월연석이 떨어진다

일행은 신전도로 가기로 한다

바이스·아이카:으아앗!
바이스:월연석이다!
화이나:월연석?
바이스:…떨어졌다. 저건…. 신전도잖아!
아이카:월연석이 떨어지는 것은 정말 오래간만이네.
화이나:저기… 앞에 떨어진 별이 월연석이라는 말이예요?
아이카:그래, 화이나. 월연석에 대해서 잘 모르니? 달에서 떨어져 흐르는 별을 말하지. 그 안에는 대단한 에너지가 감추어져 있어. 별을 띄운다던지 무기를 만들 때에도 사용되지.
화이나:아… 전 월연석이라는것에 대해서는 알고는 있었지만, 이렇게 월연석이 떨어지는 것은 처음봐요.
아이카:바이스, 내일 신전도에 가지 않겠어? 월연석을 주우러 말이야.
바이스:아아… 그럴까?
어머니:바이스, 아이카, 화이나씨! 저녁식사가 다 되었어요. 내려와요.

다음날 일어나면 일행은 신전도로 출발하기로 한다. 일행은 단지 바이스와 아이카뿐. 화이나는 그곳에 남는다. 신전도는 풍차 위쪽으로 가서 작은 배를 이용하여 갈 수가 있다.

신전도(神殿島)

신전도로 가는 길은 공적도에서 북쪽으로 조금만 가면 갈 수 있다. 나침반

물에 잠긴 월연석

을 잘 보고 가도록 하자. 신전도의 모습은 마치 고대 유적, 특히 현실 세계의 피사의 사탑을 연상시키는 그런 곳이다. 신전도에 도착한 일행은 그곳에 어제 떨어진 월연석으로 인해서 신전에 커다란 구멍이 있는 것을 보고 난 후 신전의 안으로 들어간다. 이곳 신전도에는 회복을 할 수 있는 방법이 없으므로 체력에 주의를 하면서 가야하며 특히 KP는 아주 아껴야 한다. 신전도에 들어가면 물이 새어 들어와서 월연석이 물에 잠겨 있는 것을 볼 수 있다. 때문에 물을 빼야 월연석을 얻을 수 있다. 통로는 기본적으로 외길이므로 이곳 저곳 돌아다니더라도 그렇게 헤매지는 않을 것이다. 물을 빼는 것은 2번 해줘야 하는데, 물을 모두 빼면 보스전으로 들어갈 수 있다.

보스전-아가타우마스
(アガタウマス)
HP : 1171

조각난 돌이 갑자기 합쳐지면서 습격을 해온다. 아마도 월연석의 힘으로 인해서 그런 듯 하다. 이녀석에게 데미지를 주기에 가장 적합한 방법은 바로 바이스의 기인 카토라스 댄스로 공격을 하는 것이다. 그러나 이 녀석의 공격은 그 데미지가 만만치 않으므로 아껴둔 KP로 바로 회복을 하는 것이 중요하다. 특히 이 녀석의 공격중 블라스트(ブラスト)는 데미지가 상당하다.

갑자기 공격을 해 온다

DreamCast

보스전을 끝내고 난 후에는 공적도가 습격을 받는 이벤트가 벌어진다.

라미레스: 가르시안 각하, 병사들이 섬에 상륙을 개시합니다.

가르시안: 훗… 이놈들 급습을 받아서 통제가 안될 줄 알았더니 잘하고 있잖아. 누가 두목인지는 모르겠지만 꽤 하는걸. 확실히 알폰소놈이 상대하기엔 버거웠을지도 모르겠군.

라미레스: 그렇습니다.

가르시안: 그러나 이미 승부는 났다. 그 여자를 찾아라. 공적들은 본국으로 연행한다. 놈들의 배를 파괴하는 것도 잊지 말고.

라미레스: 공적들이 저항하는 경우에는 어떻게 합니까?

가르시안: 놈들도 그렇게까지 어리석진 않을 것이다. 하지만 만약 저항한다면 섬의 인간 모두를 죽여버려라. 복종에는 공포를 저항에는 죽음을. 그것이 바루아의 처리방법이지.

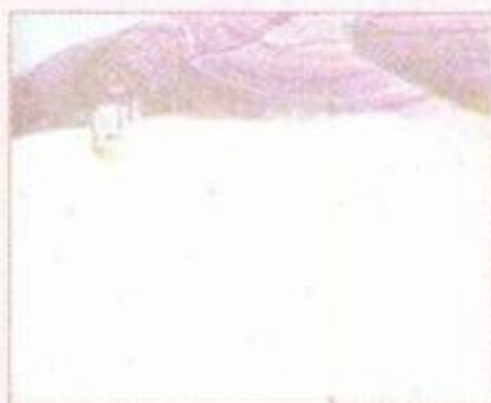
습격 받는 공적도

가르시안의 등장

이벤트후에 공적도로 돌아오면 공적도는 거의 폐허가 되어 있다. 게다가 여기서 만난 바이스의 어머니의 말에 의하면 그들은 화이나를 비롯한 다인과 선원들을 바루아로 끌고 가버렸다고 한다. 일행은 즉시 바루아로 향하여 일행을 구하기로 결심한다.

구출을 하러 가야한다

드라크마와의 만남

장비를 챙기고 다음날 바루아로 출발을 하게 되는데, 바루아는 신전도보다 더 북쪽에 있다. 북쪽으로 쭉 가야하지만 바로는 갈 수 없다. 가는 길은 정북으로 배를 이동한 후에 막히는 곳이 나오면 동쪽으로 향하는 것이다. 그렇게 조금만 가면 드라크마를 만나는 이벤트가 벌어지게 된다. 일행의 앞에 갑자기 모비스라고 하는 거대 생물이 등장하게 된 것이다.

모비스를 만나다

모비스를 만난 후에 일행은 정신을 잃고, 다시 정신을 차리면 드라크마라고 하는 사나이가 그들을 구조해 주었음을 알게 된다.

남자: 어이 언제까지 자고 있을 거냐? 빨리 일어나!

바이스: 우-아파.

아이카: 우웅…

바이스: 아이카! 괜찮아?

남자: 흠, 이제 일어났나?

바이스: !

의수의 남자: 정말 쓸모없는 것들이군. 너희들 때문에 모비스가 도망가버렸다.

바이스: 그래… 우리들 그 거대한 고래에 날아가버렸던 것 같은데, 그런 고래를 만나는 것은 재앙이지만 도움을 받았군요. 고마워.

의수의 남자: 고맙다고? 장난하지마라! (바이스를 후려친다)

아이카: 바이스!

바이스: 아야야야… 오늘은 뭔가 아픈 일이 많은 날이로군.

아이카: 잠깐! 뭐하는 거야? 망할 할아범! 이거 너무 심하지 않아요?

의수의 남자: 나는 모비스를 쫓고있었다. 하지만 네놈들이 그놈을 자극하는 바람에 도망가버리게 된거야.

바이스: 그런가…그래서 결정적 재난을 피할 수 있던 것인가? 그거 미안하게 되었는걸.

의수의 남자: 흥… 사람의 배에 멋대로 날아서 들어온 주제에 감사하다고? 말해두지만 네놈들의 작은 배는 모비스에게 파괴되어서 이미 사용할 수 없어.

아이카: 거짓말! 배가 부서졌다고?

의수의 남자: 자, 빨리 일어나, 내 배는 손님을 태우는 배가 아니야. 타고있는 동안에는 일을 해야해. 싫다면 갑판에서 뛰어내려, 육지까지 순식간에 도착할걸?

아이카: 그… 그런!

바이스: 에구에구… 굉장히 이상한 배에 구조를 받게 된것 같군.

드라크마의 등장

그렇게 해서 일행은 어쩔 수 없이 이 의수의 남자의 배에서 일을 하게 되었다(이후 그냥 드라크마라고 부르도록 한다). 처음에 시키는 일은 바이스에게 아래층에서 물건을 가져오는 일인데, 바이스가 고생을 하여서 가지고 오면 드라크마는 그에게 힘은 있군 이라고 인정을 해 준다. 그리고 배(배의 이름은 리틀잭이다)의 키를 맡기게 된다. 드라크마가 향하고 있는 곳은 선원도였다.

선원도[船乗り島]

선원도에 들어오게 되면, 드라크마는 술집으로 가버리고 아이카와 바이스만이 남아서 따로 행동을 하게 된다. 이곳에서는 길드와도 처음으로 접할 수가 있고, 배의 무기상과도 만날 수가 있다. 특히 여관이 있는 곳의 맞은편에 있는 무기점에서 있는 꼬마는 핀터(ピンタ)라고 하는데, 이녀석에게 말을 걸어야 미니게임인 VM 탐험대를 할 수 있게 된다. 핀터와의 대화 후에 메뉴를 보면 VM탐험대라고 적힌 항목을 선택 할 수 있게 된다.

선원도에 도착이다

핀터를 만나자

다음으로 배에 관한 장비를 살 수 있는 도구점에 가보면 펑크족 같은 아저씨가 람캐논(ラムキャノン)에 관한 말을 하는데, 일격필살의 도구로서 바루아 지방에서 그것을 구입 할 수가 있다고 말한다. 그리고 길드에 가보면 발견물에 대한 말을 들을 수가 있다. 특히 길드에 있는 나슬 상인이 '곤란해'라고 중얼거리는 것을 볼 수 있는데, 이것은 기억을 해 두도록 하자. 그리고 다시 술집에 가서 드라크마에게 말을 걸어 보도록 하자.

이사람과는 반드시 대화를 나누도록 하자

드라크마: 또왔냐, 이제 너희들에게 선장이라 불렸던 것은 기억나지 않아.

아이카: 흠, 그런거 말해도 괜찮을까? 모비스를 일격에 쓰러뜨릴 수 있는 포에 관한 것을 가르쳐주려고 했는데.

드라크마: 뭐라고?

바이스: 뭔가 바루아에 람캐논이라고 하는 강력한 포가 있는 것 같아, 바루아에 가서 선장은 그것을 손에 넣고 더불어 우리들을 태우고 간다, 어때?

검은 공적 밸보아. 나중에 종종 만나게 된다

드라크마:흠… 바루아에 가기 위한 수를 쓰는 것 같은데.

바이스:자, 잠깐 기다려! 정말이야 아저씨, 믿어줘!

포리:그런거라면 나도 들은 적이 있는 것 같아요. 람 뭐라 어쩌구저쩌구 했던 대포에 관해서, 바루아에서 돌아온 선원이 이야기 한바로는 작은 섬같은거는 가루로 만들 수 있을 정도의 위력이 있다고 하는 것 같은데….

드라크마:…포리, 이놈들의 편을 들어주기 위해 거짓말을 하는 건 아니겠지?

포리:이봐요. 내가 거짓말을 하는 것을 본 적이 있어요?

드라크마:흠….

포리:그리고 이 아이들의 눈을 보면 알 수 있죠. 이 아이들은 거짓말을 말하고 있지 않아요. 주점에서 20년간 일한 내가 보증하죠.

드라크마:… 좋아. 그다지 기대는 하지 않지만 바루아에 가볼까?

아이카:어! 그러면?

드라크마:흠…배에 타면 다시 잡부가 된다. 그래도 좋다면 마음대로 타.

결국 드라크마와 함께 바루아로 갈 수가 있게 되었지만, 바루아는 입국 허가증이 없으면 갈 수가 없는 곳이

이 아저씨다

입국허가증을 손에 넣었다

다. 때문에 입국 허가증을 구해야 하는데, 이에 관한 정보를 구하기 위해서는 길드로 가보아야 한다. 길드의 마스터에게 가짜 허가증을 만들어내라고 아이카가 윽박 지르는 가운데 옆에서 이 말을 듣고 있던 나슬 상인이 자신의 배를 나슬까지 호위해 주면 자신이 가지고 있는 입국 허가증을 주겠다고 말을 한다. 당연히 받아들이도록 하자. 그럼 장비를 점검 한 후에 나슬로 출발을 하자. 나슬 지역은 선원도에서 동북쪽으로 가면 위치하고 있는데, 가는 도중에 나슬 상인이 염려한 흑의 공적인 밸보아(バルボア)와 조우를 하여 처음으로 포격전을 치르게 된다.

밸보아를 물리치고 난 후에는 나슬의 상인에게서 원하던 입국 허가증을 얻

보스전-블랙 베어드 (ブラックベアード)

HP : 10000

처음으로 하는 포격전이기 때문에 난이도가 어렵지는 않다. 이번 전투에서는 포격전에 관한 감각을 익히는 것이 주목적이다. 위의 마스에 관한 설명이 자세하게 나오기 때문에 어찌보면 상당히 지루한 전투가 될 수도 있는데, 배운다고 생각하고 진행을 하도록 하자. 옆에서 어드바이스 하는 드라크마의 말을 따라서 전투를 진행한다면 어렵지 않게 승리 할 수 있을 것이다.

여기까지 데려다주면 된다

을 수가 있다. 이렇게 함으로 해서 바루아에 갈 수가 있게 된 것이다.

바루아 대륙(バルア大陸)

바루아 대륙은 선원도에서 북쪽으로 가면 되는데 역시 경비함이 나타나서 입국 허가증을 요구한다. 물론 허가증을 얻었다면 무리 없이 들어 갈 수 있을 것이다. 들어가면서 보이는 그들의 요새는 대단하다는 말이 나온다.

대단하다

드라크마:저것이 바루아 제도의 유일한 출입구인 갈간추아 요새다. 험준한 산맥에 둘러싸여서 바루아 제국에 들어가는 것은 저 요새를 통하는 것밖에는 없다.

바이스:우와… 잘도 이런걸 만들었군.

드라크마:20년 전에 나슬과의 전쟁에서는 100대가 넘는 나슬전함에게 이 요새가 포격을 받았다. 하지만 포탄은 저 성벽의 부딪혀 튕겨 나와버렸는데 문자 그대로 철의 벽이다.

아이카:아! 뭔가 움직이기 시작했어.

드라크마:요새의 문은 배의 통행을 위해 하루에 한번 정오에만 열린다. 그 문의 뒷면에는 요새 포가 일면에 설치되어있다. 나슬의 함대는 요새포에 전멸되었었다.

바이스:방어와 공격… 표리일체의 요새로군.

아이카:화이나와 다인선장은 저 안에 있는 거네.

드라크마:바루아에 잡혀서 저 요새로부터 나온 공적은 과거 한사람밖에 없다. 밖에 나오는 방법이 하나 있긴 하지. 말해줄까?

바이스:방법?

드라크마:처형되어서 시체가 되어 요새 밖으로 방출되는 것. 그것이 유일하게 밖으로 나올 수 있는 방법이지.

아이카:진정한 자유의 몸이 되는 것은 죽을 때라는 것인가.

바이스:헤헤헤… 그런 말을 들으면 반대로 불타오른다니까. 모두를 구출해서 반드시 바루아를 탈출해 보이겠다. 반드시 여기서 돌아 나오겠어!

일행이 바루아 제국으로 들어가고 나서 곧바로 주요한 적이라고 할 수 있는 바루아 제국의 총독들이 모이는 회의 이벤트가 진행된다. 이 회의에서 적들의 정체를 대강 알아 낼 수가 있다.

라미레스:가르시안 각하. 알마다의 총독

전원이 모였다

전원이 모였습니다.

가르시안: 음, 제군들. 이렇게 모이게 한 것은 다름이 아니다. 테오도라 폐하가 찾고 있었던 은의 문명의 백성을 사로잡는 것에 성공했다.

노장: 오오, 뭐라고!

덩치 큰 사나이: 그것참 놀랍군! 도대체 누가 잡은 거지?

알폰소: 후후후… 물론 이 알폰소의 결단이 아니었겠습니까? 제가 그 여자를 발견했기 때문이에요. 부하의 반란 때문에 잡았다가 놓치긴 했지만 말이죠.

그레고리오: 데오도라 폐하도 분명 기뻐하실 겁니다. 잃어버렸던 고대 문명의 지혜가 우리 바루아에게 번영을 가져다 줄 것인지도 모르지요.

비고로: 그것보다 은의 문명의 백성이라고 하는 아이는 여자겠지? 그것참 멋지군! 나이는? 미인인가? 난 콧대 높은 강한 여자가 좋은데 말이지.

베레자: 유감이네, 비고로. 당신이 좋아하는 스타일과는 정 반대의 말없는 차분한 스타일의 소녀에요. 그 소녀의 이름은 화이나. 지금은 테오도라 폐하의 바루아 궁전으로 호송중이에요.

데·로코: 히히히히… 과연 베레자 총독. 정보를 얻는 것이 아주 빠르군. 병기개발 담당인 나로서는 은의 문명의 기술에 흥미가 있지. 히히히히….

가르시안: 난 이제부터 왕궁으로 향한다. 테오도라 폐하에게 월정수색의 허가를 구하러간다. 은의 문명의 백성에게 안내를 시켜서 세계에 흩어져있는 6개의 월정을 손에 넣는 것이다. 그리고 알폰소, 너는 허위로 보고를 했다. 그 벌로 오션방면의 총독자리를 해직한다. 잠시동안 몬테스마 대륙에서 근신하고 있어라.

알폰소: 네, 내가 보고를 조작했다고? 하하하… 갑자기 무슨 소리를 하시는 겁니까?

가르시안: 공적의 습격을 받아 너는 부하와 배를 버리고 혼자서 탈출했다는 것이다. 너의 배는 공적들로부터 해방되어 이미 귀환했다. 모든 것은 보고되었다.

알폰소: 우웃, 제길!

가르시안: 나의 알마다는 무적의 함대. 적에게 등을 보이는 것은 용서할 수 없어. 모두 새겨두도록! 그러면 해산이다. 언제든지 출항할 수 있도록 배를 정비해두도록.

일동: 옛!

바루아의 수도는 왕궁과 부유한 권력층이 사는 상급도시, 그리고 가난한 하층민이 사는 하급도시로 나뉜다. 처음에 배가 들어가는 도크는 하급도시에 있기 때문에 처음에는 하급도시로 들어간다.

바루아 하급도시 [バルア下級都市]

바루아의 하급도시는 한마디로 빈민가이다. 바루아는 날씨전체가 어둠침침하기 때문에 전체적으로 어두운 거리를 지나다녀야 한다. 하급도시에 오면 일단 드라크마와 헤어져서 따로 행동을 하게 된다. 꼭 만나야 할 사람이 바로 마르코이다. 생기라고는 거의 없는 이런 장소에서 유일하게 생기가 있는 녀석이다. 아이카의 말로는 바이스의 어렸을 적 모습같다고 하는데…. 어쨌든 이 녀석은 처음에는 바이스들에게 반감을 가진다.

마르코를 본 후에 주점으로 가서 정보를 수집 해보면 내일 정오에 콜로세움이라는 곳에서 공적들의 공개 처형이 있다는 것을 알아 낼 수 있다. 이렇게 정보를 모은 후에 도구 등을 정비했으면 여관으로 가서 휴식을 취하도록 하자. 여관에서 하룻밤 묵는다고 하면 이벤트가 진행된다

이 녀석이 마르코

숙소에서 묵어야 진행된다

아이카: 내일 아침… 공적모두의 처형이 진행된다고.

바이스: 콜로세움이라고 하는 것 같은데, 무언가 전시용인 것 같은데.

드라크마: 공개 처형인가…. 이 나라 놈들이 즐기는 것이지.

아이카: 빨리 구해야지. 모두 죽음을 당할 거야. 어떻게 하지, 바이스?

바이스: 지금 당장 구하러 가자. 한시라도 빨리.

아이카: 응. 처형되기 전에 서두르지 않으면 안돼.

드라크마: 기다려. 그렇게 쉽사리 달려나간다면 너희들도 잡혀서 같이 처형이다. 도대체 공적들이 어디 잡혀있는지는 알고 가는 거야? 어떻게 해서 구출을 하겠다는 것인가?

바이스: 그럼 어떻게 하라는 거지? 시간이 없어!

드라크마: 고기를 잡을 때 아무렇게나 배를 빼서 고기를 찾아다니는 짓은 하지 않는다. 고기가 잘 모이는 장소를 찾아서 그곳에서 쭉 기다리지. 그것이 가장 확실한 방법이야.

아이카: 오는 장소에서 기다린다…. 앗

역시 아저씨가 아는 것이 많다.

지름길을 통해 쫓자

그런가! 반드시 콜로세움으로 올 거야.

바이스: 콜로세움에 연행되어 오는 것을 구한다라는 것인가?

드라크마: 그런거야.

바이스: 좋아. 작전은 정해졌다. 내일 콜로세움으로 잠입하여 모두를 구출한다.

드라크마: 누구냐!

갑자기 지붕에서 이상한 소리가 들려서 나간 곳에는 아까 본 마르코라고 하는 소년이 도망치는 것을 볼 수 있다. 여기서 지붕을 건너뛰어서 쫓아가야 하는데, 그냥 마르코가 가는 방향으로 마냥 쫓아가는 것보다는 지름길을 살펴서 쫓아가는 것이 좋다. 어쨌든 마르코는 붙잡을 수가 있다. 마르코는 이상하게 사회에 반감이 많은 것 같은데, 바이스들이 생각하고 있는 것을 모두 들었다며 포기하라고 한다. 그것은 불가능하다고, 여기서 다시 바이스의 오기가 발동, 절대 포기하지 않는 모습을 보라고 한다. 그리고 마르코가 열려고 했던 통로는 다음에 카타콤을 통해서 콜로세움까지 갈 수가 있다.

이 녀석이 열려고 했던 통로는 콜로세움으로 통한다.

카타콤베 [カタコンベ]

다음날 바이스 일행은 마르코가 열려고 했던 통로를 이용하여 콜로세움으로 향하게 된다. 이 통로의 이름은 카타콤베, 옛날 로마시대에 카타콤이라는 기독교인들이 숨어사는 장소가 있었고, 이어진 곳의 이름은 콜로세움,

뭔가 느껴지지 않는가? 이 곳 바루아의 모티브는 아무래도 로마 제국에서 따온 것 같다는 인상이 든다는 것을. 어쨌든 카타콤베로 들어가 보면 길 자체는 대단히 단순하여 2갈래 이상의 길이 나오지 않으며 정답인 길은 하나 뿐이다. 정답인 길은 물론, 그 길로 진행하면 계속 진행이 되지만 그렇지 않은 길은 금방 막혀 있고, 대신에 보물 상자가 있으므로 모두 한번씩은 가보는 것이 좋다. 카타콤베 지역을 모두 진행하면 보스가 나타난다.

보스전-이마고타리아 (イマゴタリア)

HP : 4291

이 녀석의 공격은 대부분이 동료 전체를 공격하는 스타일이다. 특히 독게로(毒ゲロ)라고 하는 기술은 아군 전체를 공격하는 데다가, 독의 상태에 빠지게 만들어 턴마다 만만치 않은 데미지를 입힌다. 이럴 경우에는 바로 바로 회복을 해주는 것이 유리하지만 그렇지 않은 경우는 갓츠를 모은 후에 일격 필살의 전법으로 빠른 승부를 노리는 것이 좋다. 공격력을 높여서 공격하는 것은 기본. 보스전을 치루고 난 후에 사다리를 올라가면 바로 콜로세움의 이벤트 후에 또 다시 보스전에 들어가게 되므로, 회복을 하고 올라가도록 하자

뭐 이런 놈 이기기는 쉽지

옥장: 지금부터 공적 다인과 그 일당의 처형을 시작하겠다! 우리 바루아 제국이야말로 이 세계를 통일하고 지배하는 유일한 제국인 것이다! 거기에 대항하는 죄는 무겁다. 따라서 다인 일가의 목을 벤다.

마르코: 에엣 그녀석 역시 포기하는 건가…. 앗!

구하러 왔다

다인: 바이스!

바이스: 서둘러! 저쪽 구멍으로 도망쳐!

아이카: 모두 구하러 왔어요!

옥장: 네놈은 누구냐?! 이런 짓을 하고 여기서 살아갈 수 있다고 생각하는 건가. 죽여버리겠다.

바이스: 너무 그렇게 흥분하지 말라구. 나는 푸른 공적의 바이스다.

보스전-옥장과 연술처형사(獄長, 煙術處刑士)

HP : 옥장-1282 연술 처형사-406

이번 전투의 키포인트는 무조건 옆의 연술 처형사를 먼저 없애야 한다는 것이다. 그렇지 않으면 계속 회복을 하여서 상당히 고된 싸움이 된다. 적의 회복도 그렇지만 연술 처형사가 옥장의 공격력을 올린 후에 옥장이 사용하는 기술인 캐논볼(キャノンボール)을 사용하게 되면 거의 치명상을 입히게 되어서 자칫하면 바로 게임 오버의 위기까지 가는 수가 있으므로 주의를 기울이도록 하자. 연술처형사를 모두 쓰러뜨렸다면, 약간은 안심하고 플레이할 수 있으나 옥장의 공격력은 상당하다는 것을 알아두자.

이놈 먼저 쓰러뜨려라

보스전에서 승리한 후에 관중의 호응에 응답을 하고 다시 왔던 곳으로 돌아가면, 마르코가 그곳에 있다. 그는 왠지 멋쩍다는 듯이 말을 하며 동료가 맞은 편에 있다고 가르쳐 준다.

자신만만한 얼굴이다

다인: 늦었다구 바이스. 아까 조금 처형대에 블랑코가 올라갈 때는 떨렸다구. 하지만 정말 잘 왔어.

바이스: 헤헷. 아직 다인일가를 죽게 할 수야 없죠. 그런데…, 화이나 모습이 보이지 않는데?

다인: 음. 화이나는 우리와 따로 떨어져서 다른 장소로 끌려갔다. 병사들이 하는 말을 들어보니 그녀는 어쨌든 바루아 왕궁으로 간 거 같더군.

바이스: 뭐라고?! 화이나가 왜 왕궁에?

다인: 어쨌든 왕궁에서 바루아의 여제 테오도라를 만나는 것 같더군. 이건 나의 감이지만… 그녀는 무언가 중요한 비밀을 알고 있어서 바루아에게 쫓기고 있는 거 같다.

바이스: 화이나….

다인: 바이스 너의 작전을 들려줘.

바이스: 당연히 화이나를 구하러 간다. 지금이라면 혼란하기도 할 것이고.

다인: 음. 위험하지만 확실히 기회는 지금 밖에 없다. 다인. 이걸 가지고 가라 너에게 도움이 될거다.

바이스: 아! 황의 월연석이잖아! 땡큐, 아버지!

드라크마: 그럼 나는 공적들과 리를 잭으로 돌아가서 탈출을 준비하지. 곧 있으면 요새가 열리는 정오가 된다. 그 안으로 그녀를 구출해서 와라.

바이스: 아. 알았어. 문이 열린 사이에 한꺼번에 탈출하자는 것이군.

드라크마: 우선, 상급도시로 가라. 거기서 왕궁으로 가는 열차를 탈수 있을지도 모르지.

바이스: 과연, 상급도시인가. 마르코, 상급도시로 갈려면 어떻게 하면 좋지?

마르코: 아아, 여기를 빠져나가면 상급도시로 갈 수는 있지만… 형, 상급도시는 경비병이 엄청 많다구. 위험하니까 그만둬!

바이스: 위험은 각오했다.

여기서 마르코의 태도는 세상에 대해 포기를 잘하는 일반 세상 사람들을 나타내는 것 같다. 거기에 결코 포기하지 않는 모습을 보이는 바이스에

담배를 놓지 않는 사나이

마르코는 깊은 감명을 받는 것이다. 나중에 한번 더 말리지만 결국 바이스의 모습에 동조를 하게 된다. 그럼 상급도시로 가자.

바루아 상급도시 [バルア上級都市]

가르시안이 화이나를 바루아 여제인 테오도라에게 데리고 가는 이벤트가 나오는데, 뭐 내용이야 자신에게 협력하라고 굉장히 오만한 테오도라에게 화이나가 당차게 거절을 하는 내용이고 중요한 것은 여기서 엔릭의 모습이 나오고, 라미레스라는 이름이 등장한다는 것이다. 새겨 두어야할 이름이다. 그리고 그녀는 열차에 호송되러 간다.

다시 바이스로 가서, 상급 도시의 모습이 상당히 호화로운 모습을 보여준다. 특히 여기서 어정거리는 꼬마에게 말을 걸면 예전에 프랑스 왕비

쯧쯧

엔릭 등장

파이나 발견!

이렇게 열차를 탈 수 밖에 없나?

였던 마리 앙투와네트의 복사판 같은 말을 한다. 빵이 없으면 과자를 먹으면 되지라고…. 이 곳 상급 도시에서는 볼일 없으니 빠르게 진행하면 화이나가 열차에 호송되는 장면을 목격할 수 있다. 열차는 갈간츄아라는 요새로 가는 열차가 틀림없다. 열차가 간 후에는 손을 쓸 수 없다고 느낀 바이스와 아이카는 열차의 지붕으로 뛰어드는 스턴트맨을 열연하며 성공한다.

열차에서 진행을 하는 것은 당연히 문제가 없겠지만 뒤에서 가르시안이 나타나서 쫓아오게 된다. 멍청하게 있다가 이녀석과 싸운다면 게임오버는 불을 보듯 뻔하므로 가능한 그에게서 멀어지도록 하자. 그렇게 해서 열차의 앞칸의 화이나가 있는 곳까지 온다면, 호송 장병 2인과의 배틀이 벌어진다.

이놈과는 만나면 안된다

무슨 영화 찍나

바이스: *추격당한 건가*

가르시안: *나의 이름은 가르시안. 모든 군사적인 권력을 쥐고 있는 이 바루아 제국의 호국대다. 나의 병사들을 이정도로 혼란스럽게 하다니…. 꼬마, 이름은 뭐지?*

바이스: *푸른 공적의 바이스다. 바루아의 높은 분에게 이름을 들려주다니 영광인데*

가르시안: *호오, 알폰소를 곤란하게 했던 자들이 너희들이었군. 그 여자는 공적들*

멋진 타이밍이다!

보스전-호송장병(護送將兵) 2인

HP : 578

이놈들은 자체의 회복력이 상당한 놈들이므로 어영부영 시간을 끌면 상당히 지루하면서도 위험한 전투가 될 수 있다. 회복력이 높은 대신에 그들이 주는 데미지는 그렇게 많지는 않다. 하지만 시간을 끌면 불리해질 수가 있으므로, 강하게 밀어 부치는 것이 좋다. HP가 그렇게 높지 않으므로 빠르게 공격을 한다면 이기기는 어렵지 않다. 이 녀석을 쓰러뜨리면 가르시안이 나타난다

2대 2다

에게는 별로 상관이 없을 텐데. 얌전히 돌려 주시지. 물론 너희들의 생명은 보장하지. 어때?

바이스: *닥쳐! 너희들이 왜 화이나를 납치하려는지 모르겠지만 확실히 나쁜 일을 꾸미는 것이 분명해!*

가르시안: *바루아를… 알마다를 적으로 해서 자유롭게 하늘을 날아다닐 수 있을 거라 생각하나?*

바이스: *우리는 공적이다. 우리의 자유는 우리 자신의 힘으로 얻는다!*

가르시안: *유감이지만 이제 그만 입을 놀*

보스전-바루아 순양함(バルア巡洋艦)

HP :10000

이번의 포격전은 새롭게 장비를 한 필살포인 람캐논을 사용하는 것을 목적으로 하면 된다. 필살포를 사용하는 것은 물론 그렇게 쉽지는 않지만, 기회가 왔을 때 사용한다면 그것으로 바로 전투는 종료될 수 있다. 그러므로 차분히 기회를 기다려서 상대를 일거에 쓰러뜨리도록 하자. 전투후에 리틀 잭은 공적도로 향하고, 탈출은 성공을 하게 된다.

필살포 사용 기회 제공자

려야 겠는데….

확실히 이대로라면 승산이 없을 테지만, 리틀잭이 나타나서 가르시안과 바이스 사이의 열차를 갈라놓아 버린다. 결국 무사히 탈출을 하는 듯했지만, 게이트가 닫혀버리는 불상사가 일어나게 된다. 당연히 게이트가 닫히면 탈출은 불가능이다. 게이트가 닫히기 전에 빠져나가려고 하지만, 이번에는 바루아의 순양함이 훼방을 놓아서 다시 포격전으로 들어가게 된다.

나슬 대륙(ナスル大陸)

공적도에 돌아온 일행은 화이나의 정체에 대하여 심각한 의문을 가지게

예전에는 이랬다고 한다

된다. 결국 화이나는 자신에 관하여 모든 것을 말해 주게 된다.

기가스는 마왕인가

화이나: *그러면 모든 사실을 말씀 드리겠어요. 녹, 적, 청, 자, 황, 은…. 이 세계에는 이 여섯 개의 달이 있다고 말해지고 있지요. 각각의 달의 기술, 달에서 떨어지는 월연석의 은혜로 6개의 문명이 태어났습니다. 지금은 사라져 버린 수많은 지혜와 기술에 의하여 각각의 문명은 번영했습니다. 하지만 너무나 발전해 버린 문명은 무서운 파괴병기를 태어나게 해 버렸습니다. 그이름은 '기가스' 각각의 문명은 하나씩의 기가스를 만들어 내었습니다.*

아이카: *기가스라… 들어본 적이 있어. 거인 같기도 하고, 용같기도 하다고 하던데… 하지만 그런 건 옛날 동화라고 생각했는데… 실제 이야기였나.*

화이나: *기가스에 의한 파괴의 불에 의하여 세계는 파멸되어 갔습니다. 그때… 달의 분노인 '멸망의 비'가 내렸습니다. 6개의 달에서 월연석이 비같이 쏟아져*

허리를 자주 숙이는 파이나(예의가 바르다)

내린 것이지요. 마치 우매한 인간과 너무 진보해 버린 문명을 억눌러 버리는 천벌의 홍수같이… 월연석의 비에 의하여 도시는 흔적도 없이 사라져 버렸고, 세계는 멸망해 버렸습니다. 하지만 멸망의 비가 내리지 않았더라도 기가스에 의하여 세계는 파멸되어 버렸을 것입니다. 그 무서운 기가스를 다시 일으키려는 사람들이 있습니다.

바이스: *설마 그것이 바루아인가?*

화이나: *예, 기가스를 움직이게 하기 위해서는 '월정'이라고 불리는 고순도의 월연석이 필요합니다. 세계에는 이미 기가스를 움직이게 했던 6개의 월정이 잠자고 있습니다. 바루아 사람들은 그 월정을 찾고 있는 것이죠. 기가스를 움직이게 하기 위하여….*

아이카: *그렇다면, 바루아는 화이나를 붙잡아서 월정을 찾아 모으려 한 것이네.*

화이나: *예, 저는 그들보다 먼저 월정을 찾아 봉인을 하려고 여행에 나선 것입니다. …바이스, 아이카씨, 괴로움을 각오하고 부탁이 있습니다. 세계를 돌아 월정을 찾는 것에 동참해 주시지 않겠습니까? 모두의 용기와 힘을 저에게 빌려 주셨으면 해요. 부탁합니다!*

바이스: *아아 맡겨 줘. 우리들도 함께 6개의 월정을 찾으러 간다.*

아이카: *바이스는 배를 타고 세계를 돌아다니는 것이 꿈이었으니, 가지 않을 이유가 없겠네.*

바이스: *그런거지!*

화이나: *고마워요! 바이스씨들과 함께라면 안심할 수 있을 거 같아요.*

아이카: *어, 뭐지? 이 이상한 소리는?*

화이나: *아 미안해요. 자, 나와보렴*

바이스: *우왓!*

아이카: *뭐야 이놈은? 어디서 나온거야!*

뭐, 다음에 나오는 대화는 별로 쓸데없는 말인데, 나오는 것은 큐필로서

새로운 대륙으로 갈 때마다 나오는 아이카의 망상

화이나와 어렸을 적부터 쭉 함께 지내 왔으며 형태를 자유 자재로 바꿀 수 있는 은의 문명의 생물이다. 그리고 화이나의 무기는 이 큐필이 된다. 어쨌든 바이스 일행과 화이나는 6개의 월정을 찾아서 같이 행동을 하게 된다. 바루아의 야망을 깨부수고 세계의 평화를 지킨다라고하는 사명보다는 돌아다니고 싶어서 같이 행동을 하는 것이지만, 어쨌든 바이스 일행은 먼 여행을 떠나게 된 것이다. 물론 아무렇게나 떠날 수는 없다. 아버지인 다인에게 이런 저런 격려의 말을 들으면서 준비도 해야 한다. 다인의 허락을 얻은 후에 화이나가 하는 말에 의하면 일단 얻을 수 있는 월정의 한곳은 바루아에, 다른 하나는 나슬 대륙에 있다고 하니, 바루아는 너무 위험해서 안되고 나슬 대륙으로 향해야 한다. 그럼 나슬 대륙으로 출발을 하도록 하자.

마란바(マランバ)

이제부터 하는 항해는 본격적인 항해가 된다. 공중에서 멍하니 떠서 있으면 여기가 어딘지 정확히 알기가 어려우므로 수시로 맵을 확인하면서 진행하자. 나슬 왕국의 수도는 나스라드이지만 지금 가야 할 장소는 마란바라고 하는 곳이다. 마란바는 나슬 왕국의 입구 부근에서 동쪽의 암벽지대를 통과하여 진행할 수가 있다. 가

여기가 마란바

돈이라는 존재도 모르는 파이나

기에 그렇게 어려운 곳은 아니다. 나슬 왕국은 붉은 달의 수호를 받는 곳으로 사막의 나라이다. 때문에 아이카는 가만히 있으면 머리에 불이 붙는 곳이 아닌가 하는 망상도 한다. 가는 도중에 하는 대화를 보면 화이나의 말에서 붉은 월정은 퓨라미스 신전이라고하는 고대 신전에 있다고 하는데, 미지의 영역으로서 지금은 찾을 수가 없다. 때문에 그에 관한 정보를 얻기 위하여 마란바로 가야 하는 것이다.

마란바에 도착하여 이제 가보자라고 하는 순간, 어라? 이거 큰일이다. 여기까지 말없이 있던 드라크마가 갑자기 혼자 갈길을 가겠다고 하면서 떠나 버리는 것이다. 할아버지 하나 사라지는거야 아쉬울 게 없지만 배가 없다는 것은 큰일이다!

모두가 망연자실

어쩔 수 없이 마란바 안으로 들어가 보면 과연 사막의 나라다운 모습을 하고 있다. 마란바에서 키포인트가 되는 것은 바로 베르나라고 하는 인물. 그녀는 쿠루루라고 하는 동물을

섹시한 이 여자를 만나라

타고 가면 있는 이웃한 동네의 주점의 무희이다. 이 여자와 대화를 하는 것은 아주 중요하다. 왜냐하면 그녀는 이유없는 친절을 베풀면서 바이스 일행에게 배를 빌려주겠다고 하기 때문이다. 참고로 그곳 근방에 있는 우물로 들어가면 작은 던전이 있는데, 이곳에서는 전투는 없고, 아이템만 얻을 수 있는 아주 좋은 던전이다. 게다가 길도 그렇게 어렵지 않다. 베레나라고 하는 여자의 말을 따라서 다음날 아침에 항구로 가보면 그녀가 기다리고 있다.

페레나: *안녕 도련님. 그런데 도련님들의 목적지는 어디지요?*

바이스: *퓨라미스 신전이라고 하는 곳인데, 오늘은 사막 위를 항해하게 될 거 같은데….*

베레나: *'사막 위를 걷는 자는 사막의 거대함을 모른다'라는 말이 있기도 하지만 사막은 걸어서 건너기에는 너무나 넓으니 아무래도 배가 있어야 하겠군요.*

바이스: *그나저나… 이것이 베레나 씨의 배인가?*

베레나: *네, 그래요. 작기는 하지만 충분히 날 수는 있죠.*

아이카: *…베레나씨 가르쳐 주시죠. 어째서 우리들에게 배를 빌려주는 거죠?*

베레나: *어라? 대범한 사람인줄 알았는데, 의외로 세심한데 신경을 쓰는군요.*

아이카: *웃! (표정이 엄청나다)*

베레나: *알겠어요. 그렇게 알고 싶다면 가르쳐 드리죠. …나의 아버지는 군인이*

아이카의 표정이 압권이다

이곳의 던전은 안전하다

그녀도 과거가 있다(나쁜 의미가 아냐!)

드라크마는 이상한 점을 발견했다

셨어요. 엄하고, 무섭기는 했지만 자상한 아버지였죠. 축복이랄 것은 없지만 아버지가 있어서 우리집은 행복 할 수 있었죠. 그래요 20년 전의 그날까지는… 20년 전의 나슬과 바루아와의 전쟁에서 아버지는 전사했어요. 그 뒤로 우리집에서 웃음소리는 사라졌죠. 마치 아버지가 갑자기 사라진 것처럼. 그리고 곧바로 어머니도 뒤를 따라서 돌아가시고, 나는 혼자가 되었어요. 그래서 이런 생활을 하고 있는 거예요.

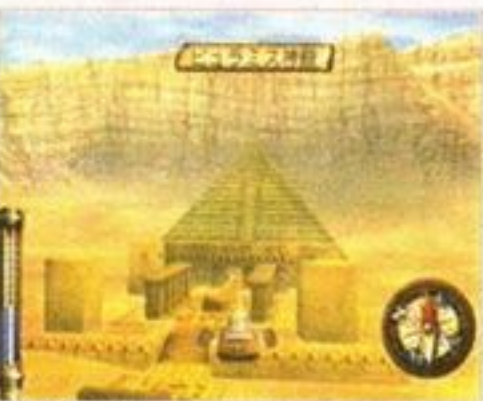
화이나: 베레나씨…

베레나: 나는 전쟁을 증오해요. 나같은 슬픈 추억을 가진 사람을 더 이상 만들고 싶지 않아요. 그러니 도련님, 괜찮다면 저의 배를 사용해 주세요. 부탁이에요.

바이스: 아아, 물론 사용한다!

베레나: 고마워요. 기쁘군요.

아이카: 베레나씨, 조금 전엔 미안해요. 싫은 소리를 해버렸군요. 저도 어렸을 적에 양친을 잃어서 그 기분을 알 거 같아요.

베레나: 후후후. 괜찮아요. 알면 된 거예요. 자 모두 배에 타세요. 퓨라미스 신전은 여기서 북쪽으로 있으니까.

퓨라미스 신전

퓨라미스 신전 [ピュラミス神殿]

자 그럼 퓨라미스 신전을 향하여 가보도록 하자. 퓨라미스 신전은, 마란다에서 북쪽으로 가면 있는데, 지면에 붙어서 진행한다면 전혀 어렵지 않게 진행할 수 있다. 수시로 주변을 둘러보면서 진행을 하도록. 그러면 쉽게 찾는다.

퓨라미스 신전에 내려와서 보면 알겠지만 어딘가 본듯하다. 그렇다 이집트의 피라미드랑 별반 다를 것이 없다는 것을 알 수 있을 것이다. 가만히 보면 「이터널 알카디아」는 여러 가지 실제로 존재하는 유적이나 건물에서 모티브를 많이 따온 것을 알 수 있다. 퓨라미스 안을 돌아다니는 것은 전형적인 던전의 형태를 보여 준다. 그러나 게임 전반에 걸쳐서도 마찬가지이지만 던전이 별로 어렵지가 않다. 특히 이곳 퓨라미스 신전에서는 간단한 퍼즐이 나오는데, 색깔에 맞는 돌을 굴려 넣으면 되는 아주 간단한 퍼즐이다. 해보면, 누구나 풀 수 있다.

퍼즐을 풀고 진행을 하면(필자 예상으로 전투까지 쳐서 한 30분 정도 걸리지 않을까 싶다) 보스와 만나게 된다.

이 퍼즐은 대단이 단순하다

보스전-롸스(ラァス)
HP : 3801

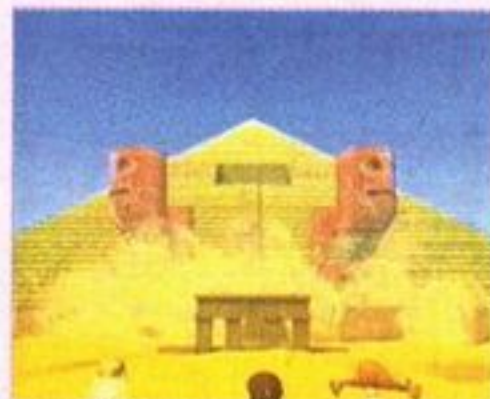
무턱대고 그냥 공격을 했다가는 거의 100% 죽는다고 보면 되는 무식한 놈이다. 기본 방어력이 우수한 것에 플러스하여 아직은 플레이어의 레벨이 충분치 못하다. 때문에 공격을 할 수 있는 최대의 방법은 무기의 속성을 자(紫)로 바꾸어서 공격을 하는 것이다. 이놈의 속성은 적을 띄는데 자의 속성에 아주 약하다. 공격법은 바이스의 카토라스 댄스(カトラスダンス)만을 이용한 공격력 업 공격. 나머지 아이카와 파이나는 회복 쪽에 주력하자. 이 녀석이 하는 공격 중에는 석화를 시키는 공격도 있으니 석화의 경우는 바로 그 상태를 풀어주어야 한다.

속성을 이용한 공격이 주요하다

월정 획득!

보스를 물리치면 적의 월정(赤の月晶)을 얻을 수가 있다. 월정을 얻었으면 바로 밖으로 나갈 수 있다.

밖으로 나오면 베르나가 월정을 좀 보여 달라고 한다. 월정을 받고 베르나는 갑자기 '이걸로 가르시안님 기뻐하시겠군요'라고 하는데, 알고보니 그녀의 정체는 바로 알마다의 총독 베레자였던 것이다. 다 속셈이 있어서 도와 준 것이다. 화이나는 그럼 그 아버지 얘기도 거짓이었냐라고 묻는데 그것은 사실이며, 전쟁을 증오하는 것도 사실이라고 한다. 그러면서 전쟁을 증오하기에 전쟁을 없애기 위하여 바루아가 세계정복을 하는 것이 좋다고 말한다. 그리고 월정을 이용하여 기가스를 깨워 버린다!

정체를 드러낸 베르자

기가스를 깨운다

드라크마 등장!

절대 절명의 위기를 맞은 주인공들. 도망을 치지만 기가스에게 당할 위기에 처하지만, 결정적으로 도와주는 사람이 나타난다. 바로 바이스들을 버리고 간 드라크마! 항해 중에 그가 본 이상한 빛은 바로 베르자의 전함이었고 이상함을 느낀 그가 도와주러 나타난 것이다. 그런 후에 바로 기가스와의 포격전에 들어간다.

보스전-레드큐람(レドミュラム)
HP: 100000

HP를 보라. 자그마치 100000! 포격을 가해 보면 알겠지만 나오는 데미지는 겨우 몇백 수준. 필살포인 람캐놈을 쓰더라도 천이 조금 넘는 데미지 밖에 주지 못한다. 그러므로 레드큐람을 이기는 것은 불가능이다. 때문에 이번 포격전의 목적은 방어를 하다가 도망을 치는 것이다. 전투에서는 모든 일반 포격은 하지 말고 필살포만을 기다리며 방어에만 신경을 쓰도록 하자. 여기서는 선택문을 잘 선택해야 도망을 칠 수 있다. 필살포 공격후에 나오는 선택

도망을 쳐야 한다.

문에서 머리를 노린다(頭を狙う)를 고른 후에 다음 턴에서 '그래, 알았다(ああわかった)'를 고르면 전투에서 도망칠 수 있다.

다시 되찾은 월정

보스전-링크스(リンクス)

HP : 25000

기가스에게서 도망을 친 후부터 일행은 궁리를 하기 시작한다. 어떻게 하면 기가스를 쓰러뜨릴 수 있는지를. 결국 내린 결론은 기가스를 움직이는 베르자를 공격을 하자는 것이다. 때문에 바로 베르자의 전함인 링크스와 포격전에 들어간다.

비록 기가스보다 만만한 상대를 골랐다고는 하지만 역시 쉬운 상대는 아니다. 여기 링크스에게도 일반적인 포격을 하기보다는 필살포의 기회를 노리는 것이 중요하다. 그러므로 주로 방어를 하면서 갓츠를 모은 후에 필살포의 찬스를 기다려야 한다. 선택문에서는 접근전을 하는 쪽을 노리도록 한다. 공격의 기회는 4턴째에서 나오는 선택지인 급정지를 한다(急停止してみよう)를 고르면 더욱 용이한 찬스를 잡을 수가 있다. 물론 그 전에는 적의 배후를 전속력으로 잡는 커맨드를 선택해 두어야 한다. 필살포로만 승부를 하는 것이 중요.

추락한 링크스

링크스를 이기면 바이스는 바로 베레자에게 기가스를 멈출 것을 지시한다. 잘 생각해 보면 베르나는 지상에 있었기 때문에 링크스에 타고 있는 것은 베레자가 아니다. 때문에 베레자는 생명의 위협 따위는 받지 않지만 알포소와는 달리 베르자는 부하를 살리기 위하여 기가스를 멈춘다. 결국 베르자에 승리한 바이스들은 베르자에게 신형 엔진을 탈취하고, 녹의 월정이 있는 몬테스마 대륙으로 향하게 된다.

몬테스마 대륙(モンテスマ大陸)

역시 이번에도 아이카의 명상은 나온다

몬테스마 대륙으로 향하는 길은 마란다에서 정남쪽으로 있는 회오리 지역인 사우스 오션을 지나가야만 한다. 사우스 오션은 강한 역풍이 부는 곳이기 때문에 원래 지나 갈 수가 없지만, 베르자에게서 새로운 엔진을 빼앗았기 때문에 진행할 수 있다. 사우스 오션에서의 진행은 대단히 느린데다가 혹시라도 전투 후에 패드를 놓고 있다가는 뒤로 밀려나 버린다. 그러므로 긴장을 늦추지 않는 것이 좋다. 사우스 오션을 완전히 빠져나간 후에는 동쪽으로. 아니 정확히는 동북쪽으로 가면, 몬테스마 대륙으로 들어 갈 수 있다. 몬테스마 대륙은 발견물 중에 하나이므로 발견물이 하나 늘어난다. 처음에 몬테스마 대륙에서 들어 갈 수 있는 곳은 홀테카라고 하는 마을이다.

몬테스마 대륙 발견!

홀테카(ホルテカ)

홀테카 마을로 들어가면 이상한 가면을 쓴 남자들이 늘어서 있다. 그들은 화이나를 보고서는 케챠님이냐고 묻는다. 영문을 모르는 일행은 그냥 자기들은 푸른 공적으로서 사우스 오션을 넘어 왔다고 한다. 그러자 그들은 카챠님이 아니라 그들과 같은 '동쪽의 사람'이라고만 하더니 다시 돌아간다. 이상함을 느끼는 일행. 마을을 돌아보기로 한다. 더불어 드라크마는 사우스 오션을 넘어오느라 연료가 떨어 졌다면서 월연석을 확보해야 한다고 한다. 그럼 촌장을 만나는 것과 월연석 확보를 위하여 마을로 들어가자. 마을에 들어가면 사람들이 그들을 대하는 태도에 상당히 반감이 강하다는 것을 알 수 있다. 때문에 물건도 팔지 않고 말상대도 해주지 않는다. 그러면 바로 촌장을 만나러 가자. 촌장의 집은 긴 사다리를 타고 내려간 지역에 있다.

여기가 홀테카이다

촌장: *너희들이 동쪽사람들인가. 동쪽의 사람. 재앙. 가져온다. 즉시 마을을 떠나는 것이 좋다.*

바이스: *잠깐 기다려봐. 아까 전부터 동쪽의 사람이라는둥 케챠님이라는둥 마시는 차인지 뭔지는 모르겠지만 그 케챠님이라는 것은 도대체 누구야.*

촌장: *케챠님은 우리들의 신. 아주 오랜 옛날 거인이 날뛸 때 동쪽의 하늘로부터 빛으로 우리를 구한다. 숲의 재앙이 있을 때 케챠님은 동쪽의 하늘로부터 우리를 구한다.*

바이스: *과연… 우리들이 동쪽의 하늘로부터 왔기 때문에 그 신이라는 것과 착각을 한 것인가 ?*

아이카: *하지만… 동쪽으로부터 온 사람이 재앙을 가져온다는 것은?*

촌장: *동쪽으로부터 온 사람. 지금도 재앙을 가져온다. 바루아라고 하는 나라의 인간.*

이상한 사람들이 몰려온다

월연석이 필요하다고 한다

아이카: *뭐! 바루아놈들이라면 그러고도 남지.*

촌장: *바루아의 사람들이 왔을 때, 모두 케챠님이 왔다고 생각했다. 왕도, 바루아 환영. 바루아의 사람. 말한다. 달의 돌 원한다. 우리들 달의 돌이 많이 묻혀 있는 달의 돌의 산 안내했다.*

화이나: *달의 돌이라는 것은 필시 월연석을 말하는 것이겠군요.*

촌장: *그리고 나서 바루아사람 불을 뿜는 철의 배로 습격했다. 달의 돌의 산. 독점. 왕과 모두. 싸웠지만… 모두 죽었*

바루아 놈들이 이곳에도 손을 뻗친 것이다

사람들도 바이스의 존재를 인정하는 눈치다

다. 숲은 불태워지고 남자는, 노예가 되었다

아이카: 지독해… 이곳을 식민지로 할 생각이군

바이스: 때문에 동쪽의 사람을 경계하는 것이군. 할아버지, 믿지 않을지도 모르지만 우리들은 바루아와는 달라. 이 나라 사람들이 맛보았던 비극이 두 번 다시 돌아오지 않는 것처럼… 우리들은 바루아와 싸우고 있어. 그것을 위해서는 이 땅에 전해지는 녹의 월정이라고 하는 것이 어쨌든 필요해.

촌장: ….

드라크마: 갑자기 우리를 믿으라는 것은 무리한 이야기다. 포기해라, 꼬마.

바이스: …부탁해 할아버지, 날 믿어 줘.

촌장: …이 마을을 나가서 북쪽으로 날아가면 숲 가운데, 소옥이 있다. 수도를 쫓겨난 왕님, 그곳에 있다. 우리들의 왕님 녹색의 비석이라고 하는 달의 돌, 예전부터 이어받고 있다. 물어보면 좋다. 너의 눈 아름답다. 너의 관한 것, 믿는다. 모두를 구해줬으면 좋겠다.

바이스: 고마워, 할아버지, 그 생각 헛되게 하지 않을게. 가자, 북쪽으로!

촌장과의 대화를 한 다음에는 월연석을 구해야 한다. 월연석을 구하는 것은 마을 외곽에 있는 한스를 만나야 한다. 촌장과의 대화후에는 마을 사람들도 일행들을 받아 주므로 물건은 챙겨두는 것도 잊지 않도록 하자. 그리고 처음 출발한 곳에서 절벽쪽의

한스를 만나야 한다

입구를 통해 가보면 난파된 배가 하나 있는데 그곳에서 한스를 만날 수 있다.

바이스: 나는 바이스, 사우스 오션을 넘어서 이곳에 왔다.

한스: 그렇습니까, 저는 한스라고 합니다. 처음 뵙겠습니다. 저희들은 상팀일가의 푸른 공적입니다. 강하게 부는 바람에 휩쓸려서 이곳에 불시착했습니다.

드라크마: 상팀… 확실히 고아들을 떠맡아 돌보아 주는 일을 하고 있다고 하는 공적이었지. 아마, 선장인 상팀을 필두로 조선과 기술 계통의 일을 하는 공적일거야.

한스: 하지만 아버지는… 상팀은 그 기술의 제공을 요구받아서 바루아 군에게 끌려가 있습니다. 우리는 여기서 배를 수리하면서 아버지를 기다리고 있습니다.

화이나: 그렇습니까! 빨리 상팀씨가 돌아왔으면 좋겠군요.

아이카: 그렇다! 한스군에게 한가지 부탁해도 괜찮을까? 사우스 오션을 넘어오느라 연료가 바닥이 났거든, 괜찮다면 나눠주지 않겠어?

한스: 아아 그건 쉬운 일이죠, 자, 가져가세요.

바이스: 고마워! 도움을 받았군, 이걸로 배가 날 수 있게 되었어.

한스: 별말씀을, 자 그럼 저는 다시 수리를 하러 갈 테니 천천히 돌아가세요.

월연석을 얻었으면 다시 스타트 지점에서 배를 출항시킬 수 있다. 다음의 목적지는 왕의 소옥, 훌테카에서부터 조금만 북쪽으로 가면 있다.

왕의 소옥(王の 小屋)

왕의 소옥으로 가는 도중에 이벤트가 일어나게 되는데 바로 숲을 무참하게 불태우고 있는 데·롯코와의 만남이

데·롯코의 등장

이 녀석들아 자연보호도 모르나!

다. 일행은 진행 도중에 이상한 냄새로서 숲을 태우고 있는 데·롯코의 배를 발견하게 된다.

보스전-카뮤레온 (カミュレオン)

HP : 30000

이 전함의 공격은 특별히 강하다고 할 것은 없지만, 어뢰와 부포를 동시에 사용하여 높은 데미지를 입는 것과 배 밑에 달린 화염방사기를 조심해야 한다. 앞서의 포격전 같이 아주 조심스러운 전투를 할 필요는 없지만 역시 필요한 것은 갓츠를 축적하여 발사하는 람캐논이다. 람캐논을 제대로 먹이면 2방에 승부가 날 수도 있다. 그리고 이번 포격전부터는 연술을 이용한 공격이 가능하다.

화염방사기가 아닌 거 같다

카뮤레온을 쓰러뜨리고 난 후에 북쪽으로 조금만 이동하면 왕의 소옥에서 벌어지는 이벤트로 진행된다. 왕에게 녹색의 월정에 관하여 말을 하면 왕은 그것은 전설의 유적인 도라도라고 하는 곳에서 보관되어 있는 것 같다

고 말을 하며 도라도의 위치를 알고 있는 사람은 신관 이사파(イサパ)라고 한다. 그러나 불행히도 이사파는 월연석 채굴장에 끌려가 있는 상태. 일행들은 그를 구하러 가야만 한다.

월연석 채굴장 (月煙石採掘場)

호오 왕이 꽤나 멋지군

월연석 채굴장 역시 하나의 던전인데 아마도 가장 복잡한 던전 중에 하나일 것이다. 게다가 함정이 설치되어 있기 때문에 가던 길이 도로아미타불이 되는 경우도 많고, 더욱이 전투도 만만치 않아서 자칫하면 대단히 짜증을 유발할 수도 있다. 그 중에서도 가장 헤매기 쉬운 부분의 맵을 실었는데, 이 곳은 맵을 보더라도 상당히 골치가 아픈 곳이다. 여기까지 오기 전에 함정은 ○×함정이 있는데, 여기서는 ×만 밟고 지나가면 된다. 그리고 △이 있는 함정은 가장 들어가서 보이는 좌측의 것이 정답이다. 그렇지 않고 함정을 밟으면 쓰레기 처리소로 다시 가버리게 된다. 맵에서 표시되는 알파벳을 보면 목적지가 되는 곳은 F이다. 최단 코스를 소개하자면 우선 A로 간 후에 B로 나온다. B에서 ○마크를 밟으면 쓰레기 집적소로 가지않는 곳이 있는, 찾는 법은 자기 시점으로 바닥을 살펴서 레일이 없는 곳을 찾으면 된다. 그러면 3개의 △이 있는 곳으로 가고, 옆의 통로인 C로 간다. 그러면 거기있는 방에서 상팀을 구출 할 수 있다. 상팀은 엘리베이터를 수리해주어서 이동할 수 있게 된다. 그 다음은 맵을 보고 판단하도록. C 다음부터는 편하다. 다음으로 진행을 하면 방이 4개가 있는데, 좌측의 2번째 방에서 이파사를 구출할 수가 있다. 조금은 어이가 없지만 이

다음
이전
쓰레기처리장
쓰레기처리장

이기면 이런 장면이 나온다

그런 함정은 위험했다고 하는 데에서 아이카가 영문을 모르겠다고 '뭐가 있었어?'라고 하는 부분이 상당히 재미있다. 탈출을 하는 것은 지극히 간단해서 공략이 필요 없다. 그리고 왕의 소옥으로 가자.

몬테스마 왕: *이사파를 구출해 주었구나. 고맙다.*

이사파: *가핫핫! 수고하셨소이다. 아름다운 아가씨와 떨어지는 것은 매우 아쉬움이 남지만, 모두 돌아가시길!*

아이카: *자, 잠깐만 기다려요! 도라도의 위치를 가르쳐 주겠다고 약속했잖아요!*

이사파: *오오, 그랬지. 깜빡 잊고 있었네. 하하핫!*

바이스: *어이 어이, 이사람 정말 대신관이 맞는 건가?*

몬테스마 왕: *물론이다. 과거로부터의 전승은 그에게 모두 전해져 있다.*

이사파: *좋아 그럼 대신관으로서 도라도의 전승을 가르쳐 주겠다. '날개를 펼치는 범새와 무릎이 없는 황금인에 도라도를 표시한다' …이상이다. 알겠지?*

바이스: *이상이라고, 어이 전혀 모르겠잖아.*

이사파: *사실을 말한 거다. 나도 정확한 도라도의 위치는 몰라. 조금전의 말을 힌트로 혼자의 힘으로 찾아보는 것이, 하하하.*

아이카: *이봐! 모르면 모른다고 처음부터 말을 했어야지!*

화이나: *잠깐만요, 아이카. 이사파가 말한 전승의 내용을 다시 한번 잘 생각해*

이 영감이!

데·롯코는 그들의 존재를 알고 있다

상팀을 구출했다

이 사람… 신관 맞아?

아저씨, 상당히 여자를 밝히는 전혀 신관답지 않은 언동을 구사한다. 그러나 플레이어가 진행하는 루트는 간간이 보이는 이벤트에서도 알 수 있듯이 데·롯코가 유도하는 함정으로 이동하는 길이다. 결국 갈데까지 가보면 함정이 기다리고 있는데 데·롯코가 준비하는 것은 바늘이 달린 천장을 내리는 것. 그러나 그의 의도와는 반대로 갑자기 알폰소가 등장하여 전투가 벌어진다. 그런데, 기억하고 있는지? 알폰소는 허위보고로 직위가 해제되어 몬테스마에서 근신중이었다는 것을. 그렇기 때문에 그가 여기 있는 것이다.

안토니오Jr를 이기고 나면 열 받은 데·롯코는 당장에 함정을 발동시키려 한다. 그러나 웬일인지 함정은 전혀 작동을 하지 않는다. 알고 보니 상팀이 이곳 저곳에 수를 써놓은 것. 이렇게 해서 일행은 무사히 탈출을 하게 되는데, 상팀이 큰일날 뻔했다고,

보스전-안토니오Jr.(アントニオJr.)

HP : 5266

가장 초반에 싸웠던 그 안토니오와 동일하다. 공격방법도 그와 전혀 다를 것이 없다. 그러나 HP는 앞의 안토니오보다 10배는 높고 공격력도 월등하다. 때문에 여기서는 파티의 역할 분담이 상당히 중요하다. 회복계는 항상 회복이나 보조의 효과로서 공격을 보조하며, 공격은 바이스와 드라크마로만 가하도록 한다. 각각이 가진 기로서 공격을 하고 공격력을 업해 두는 것도 잊지 말자. 보스의 공격중에 노뢰(怒雷)는 그 파괴력이 대단히 강력하므로 주의할 것.

누구는 이놈보고 강아지라고 하기도 하더라…

DreamCast

봐요. '날개를 펼치는 벌새와 무릎이 없는 황금인에 도라도를 표시한다' …이것은 도라도의 위치를 가리키는 암호라고 생각해요. 날개를 펼치는 새와 무릎이 없는 황금인이 이 대륙 어딘가에 있는 것이 틀림없어요.

바이스: 그것을 찾으면 도라도를 찾을 수 있다는 것이로군. 좋아 출발이다 우선은 그것들을 찾는다.

'날개를 펼치는 벌새'와 '무릎이 없는 황금인' 그리고 도라도의 입구는 모두 발견물로서 존재하는 것이다. 그곳의 위치는 앞의 발견물 표에서 찾으면 된다. 각각 가리키는 것은 '다스카의 지상 그림과' '황금상'을 말하는 것인데, 여기서 각각 '새눈의 돌'과 '사람눈의 돌'을 입수하면 된다. 이것들을 얻었으면 도라도로 가도록 하자.

이것 찾기가 어려울까?

도라도[ドラド]

도라도의 입구에서 보면 신상이 있는데 각각의 색깔에 맞게 아이템을 끼워 넣으면 별 탈없이 진행할 수 있다. 역시 이곳도 일종의 던전이라고 할 수 있는데, 복잡하지는 않다. 주의 할 것은 그림자가 보이는 곳에서 마냥 그냥 따라 가기만 해서는 절대로 길을 열 수가 없고, 일정한 순서로 움직여야 한다는 것이다. 순서는 꺽어지는 모퉁이를 기준으로, 직진→후진→좌측→좌측→직진의 순서다. 이렇게

이상한 그림자 발견

표정연기 죽인다

멋진 신전이다

하면 의문의 그림자는 이상한 원반을 작동시키고 그것을 따라 가면 거대한 신전 위에서 보스전을 가지게 된다

보스전-디아도리마
(ディアドラマ)
HP: 6913

이녀석은 스테이터스 이상의 공격을 자주 해온다. 따라서 그에 대한 대비가 많이 필요하다. 대부분은 아이템으로 이상을 회복하도록 한다. 이 녀석을 공격하는 것은 역시 역할분담이 필요하다. 대부분의 보스전에서 가장 효율적인 능력을 발휘하는 것은 바이스의 카토라스 댄스이므로 주로 이것을 이용하여 공격하도록 한다.

하늘에서 나타난다

보스를 쓰러 뜨려도 웬일인지 그곳에는 월정이 없다. 이미 누군가가 가져가 버린 것인데 수수께끼의 그림자를 붙잡아서 심문을 해 보면, 사실 이 장소는 이미 발견이 되어서 왕이 자신을 파견한 것이라고 한다. 그렇다면, 그 몬테스마 왕은 바이스 일행을 속이고 있었던 것이 되는 것이다. 그 후 이벤트가 이어지는데, 몬테스마 왕이 바루아의 놈들을 쫓기 위하여서 녹의 기가스인 그리데·가르데를 부활을 시켜버린다.

이런 엄청난 짓을!

기가스 부활!

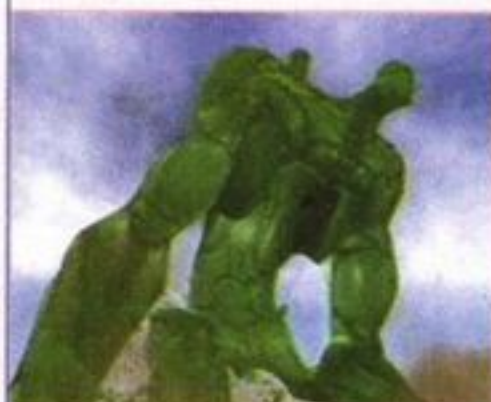
알폰소는 질려서 도망을 결심한다

보스전-카뮤레온
(カミュレオン)
HP : 30000

다시 한번 데·롯코와 결전을 벌이게 되었다. 이번에는 HP가 상당히 높은 데다가 공격력도 상당하고 필살포까지 갖추고 있다. 때문에 상당히 장기전으로서 HP 회복과 약간의 데미지를 주는 정도의 전투에서 접근전을 선택하여 필살포 전법으로 가면 좋다. 포격전의 기본에 충실히 하면 어려운 난이도는 아닌 적이다. 카뮤레온과의 결전 후에는 다시 녹색의 기가스인 그리데·가르데와 포격전을 벌여야 한다.

다시 한번

보스전-그리데·가르데
(グリデ・ガルデ)
HP : 110000

기가스는 알폰소의 군대를 저지하지만 데·롯코는 왕을 기절 시켜 버리고, 조종자가 실신한 상태에서 기가스는 폭주를 하기 시작한다. 여기에 다시 도착한 바이스 일행은 데·롯코의 카뮤레온과 다시 결전을 벌인다. 역시 이번의 기가스도 이기기보다는 수를 써야 하는 전투가 된다. 그러나 경험치는 얻을 수 있다. 딱히 방법은 없지만 장기전은 어쩔 수 없다. 대신에 노리는 부위는 머리를 노리도록 한다. 다리를 노리기 위해서 고도를 낮추었다가는 밟혀 버리는 수가 있어서 아주 위험하다. 이 녀석은 일정량의 데미지를 입히면 비틀거리게 되고 필살포로서 계곡으로 떨어뜨려 버리는 것으로 승리 할 수 있다.

참 신기하게도 생겼다

기가스까지 쓰러뜨리고 나면 다시 이벤트로서, 왕이 자신의 잘못을 뉘우치고 바이스 일행에게 월정을 건네주는 것으로 된다. 드디어 2번째의 월정을 입수하게 된 것이다.

월정 입수!

자 이제 다시 돌아가야 하는데 목적지는 다음의 월정이 있는 바루아 대륙이다. 돌아가는 길은 몬테스마에서 북쪽으로 진행하면 된다. 바루아 군이 쳐놓은 공중 철망이 없어져서 가는 길이 상당히 수월해 진 것이다.

몬테스마에서 귀환. 그리고…

바루아 대륙 가는길

먹을 것이 낙이 놈이다

가는 방향은 기본적으로 북쪽. 조금씩 북동쪽으로 가면 올바른 길을 가는 것이다. 가다보면 바로 이벤트로 들어가게 되는데, 바로 미식가 공적인 도브라와의 배틀이다.

보스전-도브라(ドブラ), 웡 3형제(ウォン三兄弟)
HP : 도브라-1282
웡 삼형제-561

부하인 웡 삼형제는 전체 공격인 바니(バーニ)를 사용하기 때문에 파티 전체에 걸쳐서 상당한 데미지를 연속으로 줄 수가 있다. 때문에 공격은 웡 삼형제를 먼저 해야 한다. 각개 격파를 하면 그렇게 어렵지 않게 해치울 수가 있다. 보스인 도브라는 뒤에 서서 꽤나 강대한 공격을 하기는 하지만 일단은 웡 삼형제를 먼저 해치운다. 전체 공격이 많으므로 파이나의 기인 달의 은혜같은 기술로 체력을 회복하면서 싸운다면 도브라까지 어렵지 않게 해치울 수 있다.

도브라를 쓰러뜨리고 난 후에 들어보면 도브라는 왠지 드라크마에 대하여 알고 있는 것 같다. 하지만 드라크마의 으름장 한번에 입을 쏙 다물고 만다. 참고로 이 전투 후에 다시 이 지역을 오면 도브라의 레스토랑이라는 배를 찾을 수가 있는데 여기서 갖가지 요리를 즐기면 HP와 KP가 완전 회복된다. 대신에 값이 비싸다는 단점이 있다.

과거 얘기가 나오면 왠지 민감한 드라크마

타르타스 신전
[タルタス神殿]

화이나가 말한대로라면 황색의 월정이 잠들어 있는 곳은 이곳 타르타스 신전이다. 타르타스 신전은 바루아 대륙에서 북동지역의 산맥 줄기를 따라서 위치하는데, 이곳의 날씨가 좋지 않아서 잘 보이지 않으므로 되도록 지면쪽으로 붙어서 가면 된다.

여기다

그러나 여기까지 온 것이 거의 허사가 되어 버리는데 거대한 돌로 입구가 봉인이 되어 있어서 어떻게 들어갈 방법이 없기 때문이다. 그래서 일행을 일단은 포기를 하는데, 갑자기 바루아의 병사가 나타나서 배틀을 치르게 된다. 이 놈들은 졸개이므로 아주 손쉽게 해치울 수 있다. 그리고 나서 병사에게 이것저것을 듣게 되는데 바루아가 나슬과 전쟁을 하려한다는 얘기와 이곳 신전은 자신들도 들어가지 못한다는 것. 그리고 가장 놀라운 것은 바로 드라크마가 쫓는 바다의 거대 생물인 모비스에 관한 이야기인 것인데, 바루아 군이 바로 모비스를 잡으려고 한다는 것이다. 거기에 놀란 드라크마. 그렇다면 모비스는 이 근방에 있다는 말이 된다. 그래서 드라크마는 일대에 배를 정박시키고 하루를 지내게 되는데 그날 밤 잠이 오지 않아서 밖으로 나간 바이스는 드라크마를 보게 되고, 여기서 드라크마의 과거가 나온다.

모비스라고!

바이스: 아저씨.
드라크마: 꼬마? 왜 이런 시간에….
바이스: 그건 이쪽이 할 말인데. 이런 깊은 밤에 이런 곳에 무엇을. 응? 그것은?
드라크마: 음… 열어봐라.
바이스: 이건… 새의 깃털….
드라크마 : 죽은 나의 아들이 모으던 것이다.
바이스: 아저씨. 아들이 있었나!?
드라크마: 그래. 아마도 너 정도의 나이일거다. 나는 오래 전에 어부로서 이곳 노스 오션에서 일했었다. 동료 어부들과 같이 한 배에 탔었지. 내 아들도 견습 선원으로서 배에 같이 탔었다. 이름은 잭이었지. 작고 얌전한 아이였다. 동료는 그애를 리틀잭 또는 꼬마아이 잭이라고 불렀지.
바이스: ….
드라크마: 어느날. 평소대로 고기를 잡고 있는데 우리들 앞에 놈이… 모비스가 나타났다. 모비스의 공포를 모르고 있던 나는 그놈을 죽이려고 싸웠다…. 하지만 어선 따위로 이길 상대가 아니었다. 배는 산산이 부서져 버렸지…. 나는 구사일생으로 살아 남았지만 동료들과 잭은 구름 밑으로 가라앉아 버렸다. 난 놈에 대한 복수를 다짐했다. 죽은 동료를 위해. 그리고 잭을 위해…. 그리고 이손으로 묵념을 해주고 싶다. …흥 긴 이야기가 되어 버렸군. 신경쓰지 말고 잊어라. 이거는 나의 숙제니까.
바이스: 아저씨… 응? 이 소리는 설마?
드라크마: 꼬마. 자고 있는 두사람을 깨워라 놈이. 모비스가 가까이 있다.

인생무상이라

모비스 등장

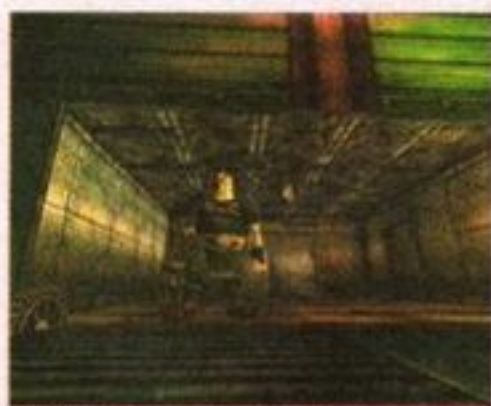
모비스가 나타나는 것까지는 좋지만 보너스로 바루아의 군대도 뒤를 쫓고 있다. 역시 그들은 모비스를 잡으려는 속셈이었던 것이다. 거기서 드라크마는 모비스를 잡는 것은 나다라고 외치며 바루아 전함과 싸우게 된다.

보스전-바루아 전함 (バルア戦艦)
HP: 15000

별로 어려울 것이 없는 적이다. 통상의 포격전으로 가도 되지만, 갓츠를 모아서 일격에 공격을 하는 것도 시간을 절약하는 방법이다. 물론 적 데미지를 많이 입은 것 같으면 빠르게 회복을 시켜줘야 한다. 적 자체는 대단히 평범한 적이라고 보면 된다.

별거 아니다

모비스를 잡기 위해 준비했던 람캐논을 사용하여 모비스를 명중시키지만, 그러나 바루아 군대의 포격으로 인하여 리틀 잭은 대파를 하고 만다. 모두

피탄되는 리틀잭

어저씨~

탈출을 결심. 소형정으로 탈출을 감행하는데 드라크마는 마지막에 갑자기 태도를 돌변하여, 리틀잭과 운명을 같이하고, 모비스와 함께 사라지고 일행을 흩어져 버리게 된다.

무인도[無人島]

일행과 완전히 떨어진 바이스는 이상한 섬에서 정신을 차리게 된다. 일단 주변을 탐색을 하는데, 바다쪽으로 나있는 길을 통해 외곽으로 나아가면 이곳이 무인도라는 것을 확인 할 수가 있다. 섬 자체는 그렇게 크지 않으므로 여기 저기를 둘러보면 곤잘레스의 지도를 입수 할 수가 있다. 그리고 그옆의 동굴로 들어가면 아이카의 상황으로 바뀐다. 여기서는 일단 바이스가 무인도에서 생활하는 것을 말하겠다. 총 6일간을 있어야 한다.

●2일째-아무래도 먹을 것이 필요 할 수밖에 없으므로 식량을 조달한다. 조달 방법은 숲에서 벌어지는 전투로서 가능하다. 1마리당 하나의 후돈의 고기를 얻을 수가 있다. 총 15마리를 모으면 된다.

이렇게 얻는다

●3일째-혹시 상공에 배라도 지나가면 신호를 하기 위하여 섬의 끝자락 부분에 하나의 단을 만든다. 진행은 자동으로 된다.

이걸 만드는 것이다

●4일째-봉화용의 나무가 필요하다는 것을 느낀 바이스는 장작용의 나무를 찾아다닌다. 총 5개를 찾으면 된다.

장작을 찾는다

●5일째-하루 종일 비가 내려서 그냥 자동으로 아무 것도 하지 않고 진행이 된다.

하루종일 비가 온다

●6일째-아무래도 직접 탈출을 하기 위하여 배를 수리하기로 결심하고 재료가 되는 월연석의 조각을 찾으러 돌아다닌다.

조각 찾기

이렇게 지내면 마침내 지나가던 배에 의하여 구조를 받게 되는데, 구해주는 사람은 바로 길더이다. 같은 공적으로서의 유대감과 바이스의 이야기에 흥미를 느낀 그는 그를 데리고 나스라드로 향하게 된다.

길더가 등장한다

나스라드[ナスラード]

한편 아이카는(바이스가 무인도에서 첫날을 지낼 때) 화이나와 함께 크로네(クロネ)라고 하는 여자 공적에게 도움을 받는다. 프림 로즈라고 하는 배를 몰아 사랑하는 남자를 찾아다닌다는 그녀는 아이카 일행에게 친절을 베푼다. 크로네가 향하는 곳은 나스라드, 바로 나슬 왕국의 수도이다. 여기에 일행을 내려주고 크로네는 곧바로 떠난다.

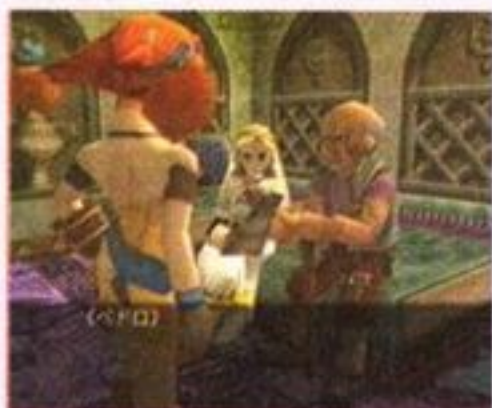
머리를 푼 아이카의 모습이다

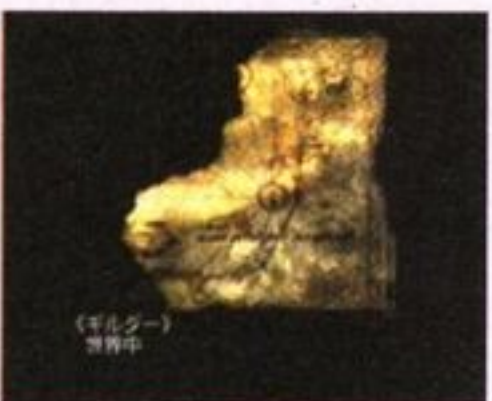
크로네의 등장

나스라드에서 아이카 일행이 할 일은 아무 것도 없다 이리저리 둘러 봐도 돈이 없기 때문에 도구도 마음대로 살 수가 없다. 단 도구점에서 이전에 호송 임무를 해주었던 나슬 상인을 만나서 베리구리 참을 얻는 수확은 있다. 그러고 나면 얌전히 숙소에 가서 묵도록 한다.

오랜만입니다 할아버지

바이스를 그리워하는 건가

다시 바이스. 여기부터는 길더와 만난 후다. 길더는 여관에서 보자고 하며 자신의 볼일을 보러 간다. 여기서 할 일은 역시 이리저리 돌아다녀서 아이템 등을 구비하는 것이다. 그러고 나서 여관으로 와서 묵으면 다시 아이카의 상황. 그동안 아이카들은 아르바이트를 해서 돈을 번 것이고, 그날이 급료를 받는 날이다. 아이카를 움직여서 주점을 가면 거기서 길더도 볼 수 있고, 급료도 받을 수 있다. 그러고 나서 여관으로 돌아오면 여관 앞에 웬 할아버지가 쓰러져 있다. 페드로라고 하는 그 노인은 도움을 얻었다면서 일행에게 자신의 친구인 곤잘레스와의 이야기, 즉 옛날의 대공적이 다갓트의 보물 지도 얘기를 한다. 곤잘레스와 함께 하기 위하여 반을 찢어 가진 보물지도를 그는 아이카에게 넘긴다. 돈이 궁했던 아이카는 당연히 배를 사기 위해서 이 보물을 찾으러 갈 결심을 한다. 여기서 이야기가 아주 교묘하게 교차되는데, 바이스와 아이카 일행이 절묘하게 어긋나는 것이다. 숙소에 들어온 길더는 바이스가 보고 있던 보물 지도를 보고 그것이 다갓트의 보물 지도라면서 대단한 것이라고 한다. 바이스 역

페드로를 구해준다

아슬아슬하게 스쳐 지나간다

보물지도란 말인가!

국왕은 관심도 없다

시 자신의 배를 갖고 싶어하기는 마찬가지. 이렇게 해서 아이카와 바이스는 같은 목적지로 향하게 된 것이다. 참고로 바이스는 출발 전에 나슬 국왕에게 바루아의 나슬 침략 계획을 말해 주는데, 코방귀도 뀌지 않는다.

보물섬(寶島)

보물섬이닷!

5

다음

이전

다음

이전

붉은 색은 아이카, 푸른색은 바이스의 진행 방향이고, 회전 모양은 캐릭터 체인지, 손가락은 스위치이다

아이카와 바이스가 따로 가기는 하지만 역시 목적지는 동일하다. 지도에서의 힌트에 힘입어 보물섬을 찾으러 간다. 보물섬은 나스라드의 북쪽, 무인도보다도 더 북쪽에 섬들이 모여 있는 곳에 있다.

이곳 보물섬도 역시 던전인데, 여기서의 진행은 아이카와 바이스의 협동으로 진행을 해야 한다. 맵을 하나씩 나갈 때마다 둘은 같은 지점까지 도착을 해야 하며 그래야만 다음의 문이 열리는 식이다. 던전 자체는 그렇게 복잡하지 않으나 중간에 스위치를 조작하여 계단을 움직이는 곳은 약간 까다로울 수가 있다. 기본 원칙은 서로가 한 번씩 교대를 해 주면서 길을 열어 나가야한다는 것이다. 특히 계단의 경우는 시점의 차이로 길이 보이지도 않을 수가 있으니 잘 보아 두어야 한다. 던전을 지나서 가면 결국 두 사람은 감격적인 재회를 하게 된다. 그리고 그 다음은 보스전.

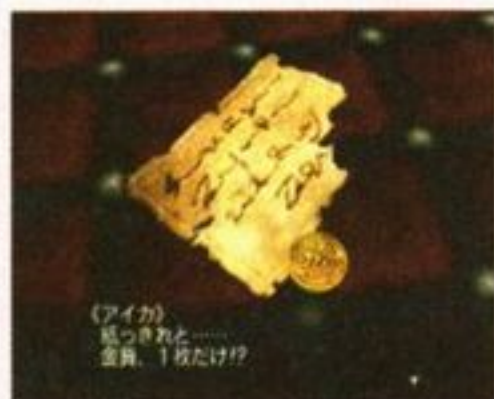
다시 만나다!

보스전-시니스트라, 데크스트라 (シニストラ, デクストラ)

HP : 둘 다 4621

한놈은 이마에 거대한 보석을, 다른 하나는 턱에 거대한 보석을 박은 특이한 놈들이다. 이놈들을 공격하는 방법은 두 가지의 전술로 나눌 수 있다 하나는 파티를 둘로 나누어서 공격계와 방어계의 조를 맞추어서 각각의 속성을 자와 적으로 바꾸어 놓는 것이다. 그렇게 해 놓고 각각 자신의 속성과 다른 색의 적을 공격한다. 이렇게 하면 동시에 두놈을 공격할 수 있다. 그러나 이것은 시간이 많이 걸릴뿐더러 둘의 합체 공격인 데스마릿지(デスマリッジ)라는 공격을 입으면 데미지가 크다. 그러므로 다른 하나의 전술인 모두 하나로 통일 후 먼저 하나를 없앤 후에 다른 하나를 공격하는 것이다. 이 편이 어떻게 보면 더 효율적이다. 이들은 각기 서로에게 상극이므로, 붉은 색의 적은 자의 속성으로, 자색의 적은 붉은 색으로 공격한다.

쌍둥이인줄 알았다

보스를 물리친 후에 드디어 보물 상자를 열어 보면 있는 것은 달랑 편지 하나와 금화 한닢. 편지에 써있는 말은 우정이 가장 보물이다라는 아주 썰렁한 말이다. 일행은 실망을 하지만 뭐, 다시 일어나면 되지라고 생각을 한다.

달랑 이거뿐

나스라드에 다시 오면 이벤트가 기다리고 있는데, 바루아가 나슬을 침공한 이벤트가 벌어진다. 그리고 등장하는 적, 라미레스. 그는 이미 화이나와 알고 있는 사이였는데, 그도 화이나와 같은 고향을 가진 사나이인 것이다. 여기서 일행은 라미레스에게 잡히고 만다. 설령 싸우더라도 절대 이길 수 없으니 허튼 짓은 말자. 싸우다가 져도 게임오버는 되지 않는다.

라미레스의 등장

당신은 상대가 되지 않아요

잡혀가는 화이나

갈간츄아 요새
[ガルガンシュア要塞]

이 곳에서의 행동의 목적은 오직 하나, 탈출이다. 기본은 길더의 기지에서 시작한다. 그의 앵무새가 열쇠를 날라오고 밖과의 연락을 주고받아 놓는다. 그리고 길더가 옥문을 여는 것에서부터 탈출은 시작된다.

설마, 아이카를 겁탈?

나와서 배틀을 벌인 후에 엘리베이터를 이용하여 위로 올라가 보면 아이카가 비고로에게 이상한 짓을 당할 뻔한 것을 볼 수 있다. 당연히 이런 상황이라면 전투가 될 수밖에 없을 것이다.

보스전-비고로(ビゴロ)
HP : 5473

이번에 나오는 비고로는 진정한 비고로가 아니다. 일종의 이벤트 성의 배틀이라는 성격이 강하다. 때문에 그렇게 강한 공격을 하지 않고 특이한 공격을 한다. 특히 아이카에게만 가는 공격인 던지는 키스(投げキッス)라는 공격은 보는 이의 닭살을 돋게 만든다. 게다가 효과도 그럴듯해서 아이카가 혼란상태가 되게 만든다.

도대체 이 공격은 뭐냐?

요새에서의 탈출 루트는 거의 일사천리이지만 중간에 막히는 곳은 엘리베이터를 타고 올라가서 화이나를 구출하는 곳이다. 굳이 설명이 필요 없을

주인공의 탈출 소식에 미소를 짓는 엔릭

정도로 화이나 구출까지의 진행은 쉽사리 진행되며, 문제는 시간이 조금 걸린다는 것이다.

화이나: *왜, 이런 짓을 하는 거죠?*
라미레스: *나는 가르시안님을 위해서만 일한다. 그것뿐이다.*

화이나를 구출한다

보스전-브라키로프스(ブラキロフス)
HP : 7671

갈간츄아 요새를 빠져나가는데 있어서 등장하는 탱크다. 이 녀석의 공격력은 상상을 불허 하며 방어중심적인 공격을 펼쳐나가야만 한다. 특히 이 녀석의 공격 중에 스프레이캐논(スルレーキャノン)이라는 공격은 잘못하면 즉사의 위험도 있다. 공격을 할 경우에는 반드시 어퍼를 걸어놓고 기로 펼치는 기술을 사용하도록 한다.

위험한 놈이다

탈출을 시도하려는 바이스 일행 앞에 엔릭이 갑자기 등장하는 이벤트가 보스전 후에 등장한다. 엔릭은 자신을 데려가 달라고 하는데…. 그 내용은 역시 자신의 뜻과는 반대되는 어머니에 대한 반항이라고 할 수 있겠다. 엔릭이 파티로 추가되는 것 중에서 가장 큰 이득은 그의 전함을 손에 넣을 수 있다는 것이다. 전함의 이름은 델피너스(デルフィナス). 아직은 시험단계지만 이 정도면 충분하다고 할 수 있다. 일행은 이 델피너스에 탑승하여 탈출을 시도 하지만 요새 게이트가 앞을 막는다.

엔릭의 등장

보스전-요새 게이트(要塞ゲート)
HP : 200,000

사실 이것은 보스전이라고 부르기에도 조금은 뭣한 것이, 클리어가 아주 단순하기 때문이다. HP를 보면 기가 질리지만 실제 전투와는 아무상관이 없다. 여기서의 목적은 새로 얻은 무기인 월연포의 시험이다. 적당히 방어를 하면서 갓츠를 축적한 후에 월연포를 사용하면 바로 빠져나갈 수 있다.

이거 한방이면 된다는 거다

본거지-초생달 섬
[三日月島]

요새를 빠져나간 다음에는 바이스가 델피너스의 선장으로 뽑히고 브릿지에 숨어있던 마르코를 찾으면, 길더가 헤어짐을 고한다. 헤어지면서 길더는 3가지 충고를 한다.

네가 왜 여기 있나

중고를 하는 길더

첫 번째는 크루를 모으라는 것, 두 번째는 바이스 자신의 본거지를 만들라는 것. 그러면서 이전에 바이스가 조난당했던 무인도를 추천한다. 원래 이름은 초생달 섬이라고 하면서. 그리고 마지막으로 어떠한 일이 있어도 포기하지 말라고 한다. 자 그럼 본거지 확보를 위하여 델피너스는 초생달 섬으로 향해야 하는데, 초기의 델피너스는 거의 아무 것도 돌파하지 못하고 단지 하늘을 날 뿐이므로 느긋하게 정해진 길을 가도록 하자.

초생달 섬에 오면 그곳에는 바이스를 기다리고 있는 사람들이 있다. 각각 이즈렐와 브라함이라는 노인 선원인데, 길더의 소개로 이곳에 왔다고 한다. 여기서 이즈렐에게는 본거지의 공사를 부탁 할 수가 있고, 브라함에게는 배의 개조를 부탁 할 수 있다. 그렇게 할려면 돈이 드는데, 어떻게 됐든 모두 합쳐 100,000리치의 돈이 필요하다. 물론 돈이 있다면 상관없겠지만, 만약 돈이 없다면 전투로 노가다를 하던지, 가지고 있는 장비와 아이템을 팔던지 해서 돈을 마련해야 한다. 돈을 모두 건네주게 되면 델피

이즈렐과 브라함의 등장

깃발도 정할 수 있다

너스가 기류를 뚫고 항해를 할 수 있게 된다. 참고로 크루를 모으는 것은 앞의 크루 일람을 참고하자.

에스페란자
[エスペランザ]

동쪽으로 가야만 할 때, 엔릭의 말에 의하면 동쪽에 바루아가 건설한 전초 기지같은 곳이 바로 이 에스페란자이다. 여기서는 돈이라고 하는 자를 만나야 한다. 그는 마을의 술집에서 술을 마시고 세상을 비관하면서 살고 있었다.

동쪽에 있는 검은 기류를 살갓소라고 일컫는데, 여기 있는 자들은 그곳을 건너려다가 모두 실패하고 있는 일종

엔릭은 배멀미로 고생이 심한 편이다

사실 그레고리오는 그렇게 나쁜 편은 아니다

엔릭과 친했다고 한다

의 인생 낙오자 같은 신세인 것이다. 그리고 여기에 그레고리오가 엔릭을 잡기 위하여 오게 된다.

아우리가 격퇴후에는 에스페란자를 떠나 동쪽의 살갓소를 갈 수가 있다. 가기 전에 돈이 하는 말이, 다시 돌아온다면 나는 너희들과 함께 가겠다라고 하는데, 나중에 돌아오면 그를 크루로 할 수가 있다.

보스전-아우리가(アウリーガ)

HP 50,000

일명 알마다의 방어력을 대표하는 철의 벽이라 불렸던 사내, 바로 그레고리오의 모함이다. 이 전투에서는 필살포를 사용할 수 없으며 조금 지루한 통상포 만으로 이루어진 전투를 하게 된다. 아우리가를 상대하기 전에 2대를 이미 상대했으니 상당히 긴 포격전이 되는 것이다. 그러므로 배에 어퍼를 걸어 놓고 고정 주포로 계속해서 공격을 하는 수밖에 딱히 다른 공략법은 없다.

무언가 노장의 비애 같은 것이…

살갓소[サルガッソ-]

에스페란자에서 동쪽으로 가면 있는 검은 기류. 거리에 살갓소로 향하는 입구가 있다. 유심히 보면서 검은 기류를 훑고 가면, 남쪽으로 조그만 살펴보면 있을 것이다. 살갓소의 안은 지도도 볼 수가 없고, 간이 맵도 뜨지 않고, 나침반도 없는 그런 곳이다. 헤매기가 아주 쉽상인데, 최단 루트는 입구로 들어가서 처음 나오는 갈래길에서 가장 낮은 곳에 있는 오른쪽 구멍으로 간 후에 다시 가장 위의 왼쪽 구멍으로 나가면 보스전을 치를 수가 있다.

상당히 기분 나쁜 장소다 이곳은

보스전-안기라(アンギーラ)

HP : 56,000

살갓소에 사는 의문의 괴물이기는 하지만 그렇게 어렵게 생각을 할 필요는 없다. 다만 살갓소의 기류 안에 몸을 숨기고 있어서, 통상 공격이 쉽게 먹히지 않는다는 어려움이 있다. 선택기가 자주 뜨는데 될 수 있는 한 근접전을 계속 벌이는 것이 유리하다. 필살포의 찬스는 반드시 살려서 공격을 하자. 보스전을 치렀다면 이제는 동쪽의 세계로 나오게 된다.

이상한 모양을 한 놈이다

야후토마일대
[ヤフトマー帯]

새로운 세계로 나온 일행은 신천지에 대한 환상으로 가득하다. 그들은 살갓소를 통과한 것이다! 이 모습을 만약 돈이 본다면 어떤 표정을 지을지… 그러나 신천지에 대한 감상도 잠깐, 갑자기 이상한 배의 습격을 받아서 바로 전투가 벌어진다.

갑자기 공격을!

DreamCast

보스전-연 정크선 (煙シャンク船)

HP : 25,000

HP는 그렇게 높지 않지만 이 배는 고도가 대단히 높은 곳에서 싸운다. 때문에 일반적인 공격이 거의 먹혀 들어가지 않고 어뢰같은 무기가 훨씬 효과적이다. 어뢰가 있다면 상당히 수월하게 공격을 할 수 있지만 그렇지 않다면 대단히 긴 전투가 될 것이다. 가끔씩 고도가 맞춰질 때 외에는 공격의 기회가 없기 때문이다.

보스전-쟈오(ジャオ), 마오(マオ)

HP : 2,681

옛날 청나라에서나 볼 수 있음직한 특이한 헤어스타일을 하고 있는 놈들이다. 2명이므로 당연히 한놈을 먼저 타겟으로 삼아서 공격을 해야 한다. 이놈들이 합동 공격은 그 위력이 대단히 강하므로 속전 속결로 승부를 해야 한다. 한 놈만 먼저 어떻게 없앴다면 그 뒤는 수월 하다.

짱께 같은 놈이!

야후토마(ヤフトマ)

보스전 이후에 발견하게 되는 야후토마. 들어가면 바로 왕과 만날 수가 있다. 보면 여기 사람들은 외부인을 처음으로 보는 듯하다. 가만히 보면 여기는 거의 일본과 중국의 혼합 형태를 띄고 있는 나라인데, 뭐 어쨌든 그 나라 왕에게 자신이 찾고 있는 월정에 관하여 말을 하면 왕은 그런 비슷한 존재(정확히 월정이라는 존재에 대해)를 알고는 있지만 그 명칭은 다르게 말하면서 후가쿠라고 하는 곳에 있다고 말을 한다. 하지만 그것은 한 나라의 법기 같은 존재 인 듯 하다. 더불어 아무도 거기를 지나간 자가 없다는 말도 한다. 처음의 야후토마는 지리를 익히는 것에만 중점을 두도록 하자. 별로 할 수 있는 일이 없다. 그러면 바로 후가쿠로 가도록 하자. 가는 것은 도구점의 아저씨에게 잠수복을 받고 갈 수 있다.

왕과 공주를 만난다

이상한 간신같은 놈도 있다

후가쿠(フガク)

야후토마에서 겪는 또 하나의 던전이 바로 이 후가쿠이다. 여기 까지는 자동으로 올 수가 있다.

던전 자체는 복잡하지는 않고, 다만 중간에 수수께끼 같이 가운데 거대한 공간에 물을 채워넣어야 진행을 할 수 있는 곳이 있기 때문에 시간이 조금 걸리기는 한다. 간이맵을 보는 것으로도 충분히 진행할 수 있다.

이런 스위치를 조작하면

물이 쏟아진다

보스전-디고(ディーゴ)

HP : 10,865

이 녀석은 방어가 대단히 강력하다. 어지간한 통상 공격 따위는 우습게 방어하기 때문에 공격은 기공격으로만 하자. 역할의 분담을 확실히 하여 쓸데없이 수비형 캐릭터를 공격에 가담시키는 일은 없도록 한다. 공격 캐릭터를 어퍼시켜놓지 않는다면 대단히 오랫동안 싸워야 하므로 어퍼는 반드시 걸어 놓도록 한다. 그리고 이놈이 사용하는 기술중에 난쟈(ナンジャー)라고 하는 기술은 절대무적이 상태가 되어 공격이 소용이 없게 된다.

꽤나 시간이 걸리는 놈이다

청의 월정 획득!

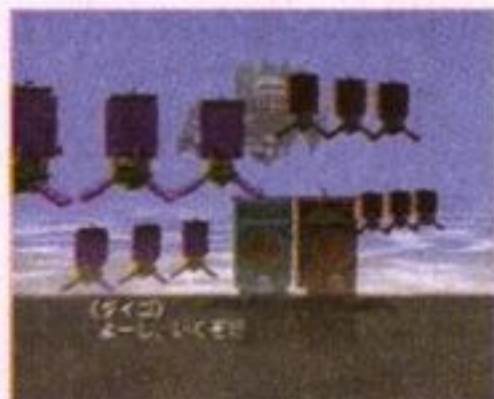
보스를 쓰러뜨리고 난 후에 청의 월정을 얻어서 야후토마로 돌아오면, 일단 월정이 국보이기 때문에 가지고 갈 수는 없다고 한다. 대신에 일행을 따뜻하게 안내를 하는 모에기 공주. 그러나 후계자 얘기가 나오니까, 무언가 이상하다는 느낌이 있다. 더불어 무언가 음모가 진행 중인 것 같다는 냄새가 난다. 아니나 다를까 다음날 보면 갑자기 들이닥친 알마다의 베르지와 비로고로 인하여 반란이 일어나고 여기서도 매국노가 나타나는 것을 볼 수 있다.

모반이닷!

모에기가 이들을 피신 시켜준다.

천공의 섬 (テンコウの島)

모에기는 일행을 자신의 오빠가 있는 천공의 섬으로 데려온다. 일자로 뻗어 있는 길을 따라서 쭉 가면 이전에 전투를 가졌던 마오와 쟈오를 만나게 되고 어이없지만 그들의 두목이 모에기의 오빠라는 것도 알게된다. 모에기 오빠의 이름은 다이고, 쾌걸남아라고 함은 이런 사나이를 가리키는 것이 아닌가 싶은 그런 모습이다. 칸간의 반란 소식을 들은 그는 흥분을 해버리고, 바로 자신의 부대를 이끌고 나가게된다.

멋진 사나이다

자 출격이다

전투를 벌이는 도중에 델피너스가 근처에 있을 때 일행은 배를 되찾기 위하여 델피너스로 들어간다. 거기서 브릿지로 가면 무라지와 배틀을 하게 된다.

보스전-무라지(ムラジ), 모노노후(モノノフ)

HP: 무리지-3,286
모노노후-883

여기서는 무라지보다는 모노노후를 더욱 조심하여야 한다. 무라지는 뒤에서 보조 계열의 연술을 사용할 뿐이므로 제쳐두고 모노노후를 집중 공격해야 한다. 모노노후의 HP는 그렇게 많지 않으므로 각개격파를 하도록 한다. 모노노후를 모두 쓰러뜨렸다면 무라지는 거의 다 잡은 거나 다름없다. 델피너스를 되찾으면 또다시 바로 비고로의 전함과의 배틀이 기다리고 있다.

상당히 재수가 없는 놈이다

설계도도 주고

여지는 따라오고, 종군

청의 기가스까지 쓰러뜨렸다면 모든 것은 성공이다. 조금은 이상하게 되었지만, 청의 기가스로 인해서 바루아의 군대도 모두 물러났고, 주인공들은 나라를 구한 영웅이 된 것이다. 모에기의 오빠인 다이고는 그들에게 고공역과 저공역을 날 수 있는 설계도를 주고, 모에기는 그들을 따라 나서겠다고 한다. 가만히 보면 엔릭과 모에기 사이에 무언가 이상한 일이 있었던 것 같다. 어쨌든 목적한 바였던 청의 월정을 입수하게된 일행은 다시 초생달 섬으로 향하게 되는데, 동쪽으로 계속 진행을 하기로 한다.

보스전-도우코(ドウコ)

HP : 45,000

이 녀석이 가진 무기도 필살포이므로 상당히 조심을 해야 한다. 서로가 필살포의 사용을 노리는 국면이 되는 셈이지만 우리 쪽보다는 도우코쪽이 기회가 더많이 있어서 상당히 불리 할 수도 있다. 그러나 기회가 오면 바로 잡아서 필살포로 승부하자. 그러나 그 전에는 계속 수비형의 전술을 구사하는 것이 좋다. 놈의 공격이 상당하기 때문이다.

강한 상대다

보스전-브류우호우(ブリュウホウ)

HP : 100,000

드디어 청의 기가스와의 승부를 벌이게 되었다. 이제부터는 쓰러뜨려야 하기 때문에 대단히 긴 싸움이 된다. 일단 방어형의 전략을 구사하면서 필살포의 기회를 보는 것까지는 좋으나 그 기회가 그렇게 많지 않으므로 어퍼를 이용한 주포 공격도 그 효과가 클 수 있다. 적이 대단히 빨라서 접근이 용이치 않으므로 기회를 잡으면 확실하게 공격을 하도록 하자.

정말로 쓰러뜨려야 한다

초생달 섬

동쪽으로 진행을 하여서 초생달 섬으로 오면 세계일주 항로를 발견한 것이 되어서 지구는 둥글다는 학설을 뒷받침을 하게 된다. 하기야… 여기가 지구인지 아닌지는 모르는 일이지만. 섬에 도착하면 섬이 본거지로서의 기능을 하고 있음을 알 수 있다. 멋지다! 그러고 나서 다음의 목적지를 생각하게 되는데, 자의 월정이 있는 남극으로 가게 된다. 그러나 출발하기 전에 섬의 이곳 저곳을 둘러보고 키라라나 이즈렐에게 섬의 개조를 부탁을 해보는 것도 나쁘지 않다.

남극이라니까 이런 상상을

본거지는 나중에 이렇게까지 발전한다

얼음의 유적(氷の遺跡)

얼음의 대륙을 가는 것은 당연히 남쪽으로 진행을 해야 한다. 여기서는 얼음의 유적을 찾아야 하는데, 얼음의 대륙에서 지면에 바짝 붙어서 움직이면서 시점을 배의 아래를 보는 시점으로 해야지만 얼음 속에 희미하게 있는 유적의 모습을 찾을 수가 있다. 얼음의 유적 자체에서는 적은 거의 나오지 않는데, 이상한 돌이 말을 하면서 질문을 했을 때 틀리면 전투를 할 수도 있다. 질문은 총 3번이 나오는데, 답은 순서대로 2번, 1번, 2번이다. 정답을 모두 맞추었다면 그라시아의 고대도시로 나오게 된다.

신비로운 분위기

질문에 답을 하면 된다

그라시아의 고대도시(グラシアの古代都市)

그라시아의 고대도시는 하나의 던전이기는 한데, 간이 맵상으로 시작 지점에서 맞은 편의 지점까지 가면 된다. 길이 상당히 복잡한 편이기 때문에, 헤매기도 쉽지만, 헤매는 대신에 아이템을 입수하는 것도 가능하다. 팁을 주자면 간이 맵상으로 중간쯤에서 왼쪽으로 가서 다시 위로해서 오른쪽으로 가다가 다시 왼쪽으로 꺾는 것. 맞은 편에 오면 보스전이 기다리고 있다.

정말 멋지다

복잡한 편이다

보스전-니르뷔너스 (ニルヴィナス)

HP : 10,851

니르뷔너스의 약점은 적의 속성에 비교적 약하다는 것이다. 공격과 방어의 역할을 확실하게 나눈 후에 어퍼를 걸고, 공격을 맡은 캐릭터의 무기의 속성은 모두 적으로 바꾸어 주자. 공격은 통상기보다는 기를 이용한 공격을 해야 하므로 방어위주로 갓츠를 모은 후에 한꺼번에 강한 공격으로 밀어붙이도록 한다.

이놈도 강력한 편이다

놀랍게도 자의 월정을 구하러 들어간 곳에는 죽은줄 알았던 드라크마가 있다.

드라크마: 누구냐!

바이스: 아저씨!

아이카: 선장!

드라크마: 오오, 꼬마들이 아닌가.

아이카: 아아, 진짜 선장이다. 이런 곳에서 만날 줄이야. 믿어지지 않아.

드라크마: 이, 이봐.

바이스: 아저씨, 오랜만이야. 역시 쉽게 죽지는 않았네.

화이나: 그런데 선장님… 어떻게 이런 곳에 있는 것이죠?

드라크마: …

바이스: 저, 저건, 설마! 모비스! 어떻게 이런 곳에…

드라크마: 따라와라.

바이스: 모비스… 죽은 건가?

드라크마: 아니 아직 살아있다. 그러나 라미레스 부대의 포격으로 치명상을 입었다. 유감이지만, 더 이상 오래 살지는 못해. 나는 리틀잭이 이놈에게 끌려지는 바람에 이곳으로 왔다. 어쨌든 여기가 놈이 잠을 자는 곳인 것 같다.

바이스: 혹시 아저씨, 여기서 모비스와 쭉 함께 있었던 거야?

엔릭: 저거는, 바이스군! 저 빛을 봐요!

바이스: 저거는… 설마 월정?

엔릭: 아아, 틀림이 없어요. 그렇다면 이

모비스의 눈에서 눈물이 흐른다

모비스라는 고래는 자의 기가스라는 말인데.

화이나: 모비스가 자의 기가스라니… 자의 기가스, 그 이름은 퍼플. 전승에는 자색 달의 고대 문명이 거대 생물에 월을 박아 넣어서 기가스를 만들었다고 전해져요.

바이스: 그럼, 모비스는 옛날에는 그냥 평범한 고래 였다는 말인가!?

화이나: 예, 기가스가 된 모비스는 의지를 잃고 갈곳없이 세계를 떠돌아다니게 된 것이죠. 이 모비스도 고대의 어리석었던 전쟁의 희생자에요.

아이카: 하지만 선장, 왜 이런 곳에 계속 있었죠? 리틀잭이 있으니까 그냥 가면 될텐데….

드라크마: …나는 이 모비스에게 동료와 아들인 잭을 잃고 쭉 혼자서 살아왔다. 하지만 그것은 이놈도 마찬가지다. 긴긴 세월은 혼자서 살아왔던 것이다. 그래서 그 마지막정도는 이 내가 봐 주어야 한다고 생각했다.

바이스: 아저씨….

결국 모비스는 죽고 자의 월정을 얻은 일행. 다시 길을 떠나는데, 드라크마는 합류하지 않는다. 헤어지면서 바이스의 말이 인상적인데.

드라크마와의 이별이다

바이스: 아저씨 헤어지기 전에 하나만 말할게. 아저씨는 자신과 모비스가 혼자라고 했지만, 아저씨는 혼자가 아니야. 우리들이 있으니까. 확실히 떨어져는 있지만 아저씨도 나도 같은 하늘 아래 있어. 같은 하늘, 같은 구름, 같은 바람… 아저씨와 우리들은 이렇게 같이 있는 거야…

이제 서서히 마지막으로

타르타스의 구멍 【タルタスの穴】

얼음의 대륙을 떠나서 다시 본거지로 돌아오면 브라함이 고공역과 저공역을 날 수 있게 끔 배를 개조해 놓았다는 것을 알 수 있다. 작전실에서 토의를 하는 내용을 보면 역시 이전에 막혀서 들어가지 못한 타르타스의 신전을 가야 한다는 것인데, 엔릭이 여기서 다시 한번 머리를 짜낸다. 즉 공중에 떠있는 대륙의 밑으로 해서 들어가는 것. 이렇게 해서 저공역을 이용하여 타르타스의 구멍을 찾아야 한다. 참고로 저공역과 고공역에서는 적과의 전투가 벌어지지 않는다. 타르타스의 구멍은 찾기가 대단히 애매한 지역 중에 하나이다. 말할 수 있는 것은 바루아 대륙의 외곽이며 저공역이고, 동쪽에 있다는 것이다. 위치상으로는 바루의 수도에서 거의 정동쪽 외곽에 위치한다.

타르타스의 구멍 자체는 살갓소 때와 같은 진행 방식이지만 던전이라고 하기에도 뭣한 거의 외길이다. 그래도 길을 말하자면 황색의 빛나는 돌이 있는 곳을 기준으로 좌측으로 간후 우측으로 가면 된다. 그렇게 가면 다시 전투가 벌어진다.

여기를 찾자

보스전-이에라카(イエラーカ)

HP : 150,000

잠에서 깨어난 기가스라고는 하지만 이녀석과 만날 때쯤이면 플레이어의 레벨도 상당히 높기 때문에 그렇게 조바심을 내지 않아도 된다. 지금까지 싸워왔던 노하우를 살린다면 그렇게 어렵지 않게 승리를 할 수 있다. 다만 HP가 많기 때문에 시간이 오래 걸린다.

번개 공격을 한다

보스를 쓰러뜨리면 황색의 월정을 얻을 수 있다. 이렇게 해서 얻은 월정의 수는 모두 5개. 나머지 하나는 화이나의 고향인 은의 대신전에 있다. 그

본거지로 돌아오면 길더가 와 있다

월정을 모두 모았다

럼 이제 모을 것은 모두 모은 것이다. 그럼 화이나는 고향으로 돌아가야 하지만 소형정이 없으면 돌아갈 수 없다. 소형정은 처음에 구름 밑으로 추락, 갈 수 없는 곳이다.

단그랄 기지
[ダングラール基地]

길더가 가져온 정보는 바루아가 저공역의 공간에 기지를 지어서 대운해로 들어가려 한다는 것. 화이나의 소형정이 가라앉은 곳이기도 하다. 아직은 대운해로 갈 수 없지만 그 기지로 가면 혹시 그 방법을 알 수 있을 지도 모른다고 생각한 일행은 바루아의 단그랄 기지로 향한다. 던그랄 기지는 신전도 조금 북쪽의 저공역에 있다

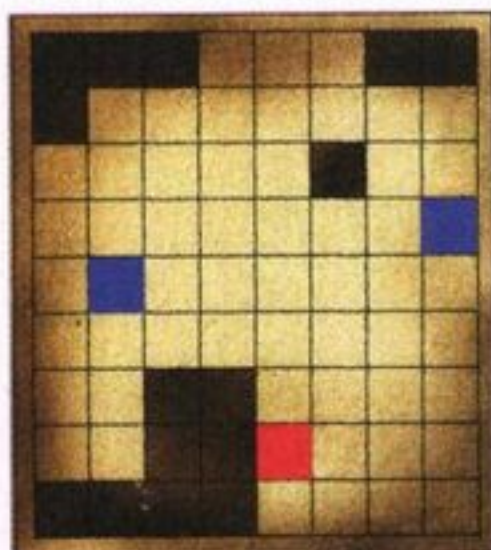
이번에 가는 단그랄 기지에서의 목적은 대운해를 잠항하기 위한 엔진의 설계도를 얻는 것이다. 통로에서 프로펠러가 돌아가는 통로로 들어가는 것은 전원을 끄면 진행을 할 수가 있다. 그렇게 해서 밑의 층으로 내려와서 바로 오른쪽의 문으로 들어가고, 직진을 계속하면 설계도를 입수할 수 있다. 여기서는 길을 가는 것보다는 이벤트가 더 중요하다. 가르시안이 자신의 야망, 즉 자신이 온 세계의 지배자가 되려는 야망을 알마다의 장군들에게 말하는 이벤트와 엔릭을 구하기 위해 몸을 던지는 그레고리오와의 이벤트이다. 설계도 발견할 때 가르시안에게 발각이 되었지만 그레고리오 덕분에 일행은 무사히 탈출하게 된다.

여기서 설계도를 입수

이 할아버지, 역시 좋은 사람이었어

그러나 가르시안을 이길 수는 없었다

대운해[大雲海]

설계도 입수후에 본거지로 돌아오면 배를 대운해에 들어 갈 수 있게끔 개조를 한다. 개조가 끝나면 대운해로 가는 것이 가능한데, 대운해는 신전도 동쪽 부근의 아래를 잘 살펴서 회오리 바람 같은 입구로 들어가면 된다.

파랑색은 운디철, 빨간색은 소형정이 있는 곳

잘못하면 이런 놈이 나타난다

대운해에서 화이나의 소형정을 찾는 것은 이렇다. 일단 월연석 소나를 가동(B버튼)하고, 물음표가 있는 부분에서 A버튼으로 크레인을 사용하는 것이다. 우측에 마스가 떠오르므로 마스 단위로 이동한다고 생각하자. 소나는 10번이 한계이며, 상승 후에 다시 하강하면 다시 10번을 쓸 수 있다. 여기서는 운디철(ウンディ鐵)이라는 아이템 2개와 화이나의 소형정을 찾을 수 있다. 운디철은 본거지로 가져가서 대공들에게 맡기면 바이스 최강의 무기를 얻는 재료로 사용이 된다. 소형정을 얻으면 데·롯코의 카뮤레온과 결전이다.

보스전-카뮤레온 (カミュレオン)

HP : 30,000

주위가 어둡기 때문에 무조건 접근전을 해야하는데, 우선 1, 4, 7턴째에서 공격 기회를 잡을 수 있으므로 그 사이에 어퍼를 걸어놓고 주포로 때려주면 쉽게 이긴다. 그 뒤에 다시 2차전을 갖게 되는데, 2차전에서도 적의 HP는 같지만 극단적인 접근전을 벌이게 되므로, 초반에 전력으로 공격을 하도록 하자. 그러면 어렵지 않다.

너의 최후다

이후 본거지로 돌아오면(중간에 나오는 밸보아와의 이벤트는 그리 중요하지 않다. 중간에 선원도에서 엔릭을 내려주는 것을 잊으면 안된다) 화이나를 보내는 환송 파티가 열리지만, 그날 밤 라미레스의 부대에게 습격을 당해 본거지는 초토화되는 이벤트가 발생한다. 여기서 라미레스가 말하는 대목에 주목해야 하는데, 6개의 월정의 진정한 위력은 기가스가 아니라 멸망의 비를 내리게 하는데 있다는 것이다. 그리고 그 6번째의 월정은 기본적으로 은의 신전의 사람에게 심어져 있다는 것도… 결국 여태까지 모았던 5개의 월정은 라미레스에게 빼앗기고, 화이나는 일행에게 같이 은의 대신전으로 가자고 하여 일행은 은의 대신전으로 향한다.

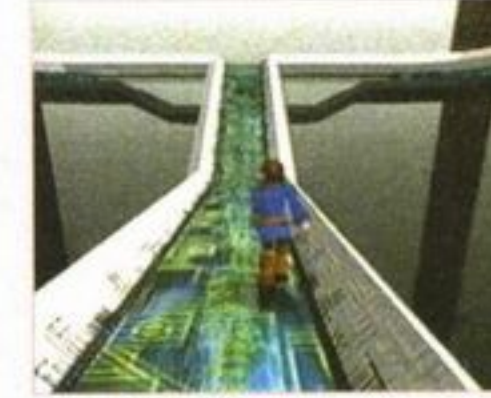
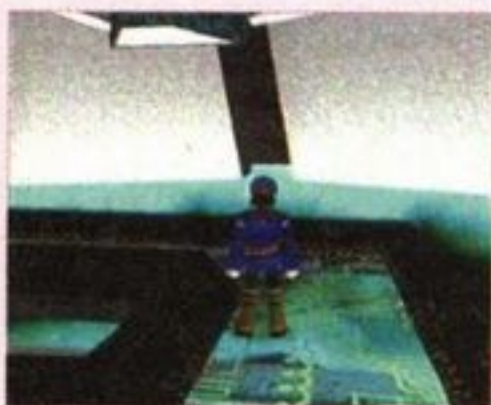
여기까지는 좋은데

갑자기 적이

라미레스. 이놈이 문제다

일행은 은의 대신전으로 향한다

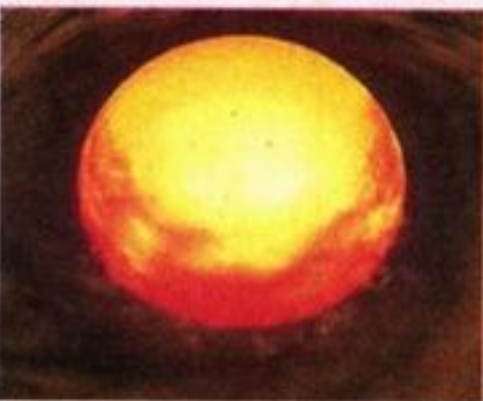
은의 대신전
[銀の大神殿]

은의 대신전이 있는 곳은 거의 우주공간이다. 여기까지 그 뚜껑도 없는 배를 타고 어떻게 왔는지는 모르겠지만 어쨌든 여기서의 진행은 일단 편하다. 왜냐면 적이 없기 때문. 장로가 있는 방으로 가기 위해서는 좀 애매한 통로를 지나야 하는데 상하가 마구 뒤바뀌기 때문에
방향 감각을 잡기가 어렵다. 원칙은 똑바로 서 있으면 위로 올라가고, 거

이게 바로 서있는 경우

거꾸로 서있는 경우

이 사람이 대장로

꾸로 서있으면 아래로 내려가야 한다는 것. 이 것만 지키면 그렇게 어렵지 않게 장로의 방에 도달 할 수 있다. 그리고 장로의 방에서는 모든 사실이 밝혀진다.

바이스: *여, 여기는?*
아이카: *바이스 괜찮아?*
바이스: *그래, 거기는 어때?*
아이카: *모르겠어. 무언가 이상한 느낌…;*
길더: *어이 화이나, 이건 도대체 뭐야?*
화이나: *모르겠어요. 저도 여기는 처음이예요.*
대장로: *여기는 기억의 사이… 세계의 모든 역사가 기록되어 있는 방이다. 지금부터 너희들의 머리에 그 기억을 건네준다. 그 속에 월정과 멸망의 비의 진실이 있다.*
바이스: *뭐야 이 큰 섬은?*
대장로: *이곳은 아틀란티아. 태고적에 우리들 은의 문명이 번영한 곳이다. 그쯤 세계에는 아틀란티아를 포함한 6개의 고대 문명이 있었다.*
아이카: *6개의 달 밑에 번영한 문명 말이군.*
대장로: *그렇다. 그러나 번영과 평화의 시대는 그렇게 길지 않았다. 각각의 문명은 기가스를 만들어서 패권을 찾아서 전쟁을 시작했다. 월정… 그 강대한 힘이 모든 것을 미쳐버리게 했다. 세계는 마치 지옥과 같아져서 많은 사람들이 죽고, 파괴의 붉은 하늘을 뒤덮었다. 어리석은 인간의 욕망… 그것이 이 세계를 파괴의 길로 말려들게 한 것이다. 우리들은 생각했다. 한번, 이 세계의 인간들을 무(無)돌린다면… 우리에게는 무의 모습이 만능의 모습. 그렇게 생각하여 인간을 모두 무로 돌려 새로운 세계를 만들고자 한 것이다. 제로스… 우리 은의 문명이 만든 기가스다. 무로 해서 완전함을 완전함으로 해서 무를… 이런 힘을 가진 기가스. 우리는 그 제로스가 가진 중력의 힘을 달에 쏘아 보냈다. 세계에는 무수한 월연석이 떨어졌다. 이것의 멸망의 비다. 멸망의 비는 우리의 제로스의 힘에 의해서 떨어진 것이다. 일이 끝난 후, 우리는 제로스를 봉인했다. 6개의 월정이 없으면 안되게끔 강하게 봉인했다. 그리고 아틀란티아 대륙과 함께 대운해로 가라 앉혔다. 두번다시 제로스가 나타나지 않게 하기 위해. 그리고 우리는 아틀란티아를 떠나 이곳에서 인간세상을 감시하고 있었다. 그러나 우리는 다시 실망했다. 새로 만들어진 인간의 문명도 역시 파괴와 욕망으로 가득 차 있었던 것이다. 우리는 다시 제로스를 일으켜 파멸의 비를 내리기 위해서 화이나와 라미레스를 시켜서 월정을 찾아오도록 했던 것이다.*

모든 이야기가 나온다

멸망의 비～

진실이 밝혀지고 거기에 대해 바이스는 그렇지 않다고 말을 하는데, 갑자기 라미레스가 나타나서는 대장로를 죽이고 그의 월정을 가져가 버린다. 이미 늦어 버린 것. 6개의 월정 모두가 그의 손에 들어가 버린 것이다. 포기하라는 장로의 말에 그럴 수 없다고 말을 한다. 그들을 막기 위해 일행은 서둘러 돌아온다.

단그랄 기지

[ダングラール基地]

이제 이야기가 어떻게 돌아가는지 알 것이다. 요는 가르시안이 노리는 것은 멸망의 비라는 것. 그것을 일으키는 제로스는 6개의 월정으로 봉인을 해제할 수 있고, 제로스가 있는 장소는 아틀란티아라는 대운해에 있는 대륙. 그럼 대운해로 그가 갔을 것은 뻔하다. 서둘러서 단그랄 기지로 가자. 단그랄 기지는 왔던 것이니 쉽게 진행이 가능한데, 엘리베이터를 타려는 순간에, 비고로가 나타난다. 아이카를 베이비라고 부르며….

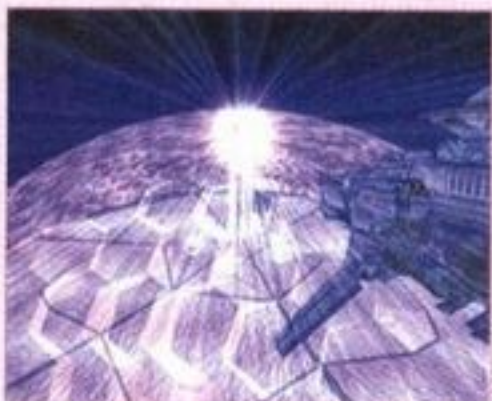
보스전-비고로(ビゴロ)
HP : 5,473

이번의 비고로는 아주 그 파괴력이 대단하므로 일단은 수비 중심으로 나가도록 하자. 특히 캐논을 이용한 공격은 아주 강력하여서 잘못하면 사망이다. 역할 분담과 지속적 회복으로 버티면서 공격을 가하면 시간은 좀 걸리지만 무리하지 않고 클리어를 할 수 있다.

이 공격은 아주 무섭다

비고로를 이기면 비고로는 일행을 바래다주기까지 한다. 그러면서 공적이나 되야겠다고 한다. 그가 떠나면서 하는 말이 가관인데, '여자가 있는 한 나는 싸운다'라는 정말 이상한 말을 하고 간다. 도착한 곳에서는 라미레스가 라프라타누스(ラプラタヌス)라는 고대 병기를 불러들여 주인공을 막고, 배틀이 끝나면, 아뿔사 이미 때는 늦어서 제로스는 봉인이 해제된다. 그리고 아틀란티아는 부상을 시

이놈을 상대하는 사이

봉인이 해제

가르시안은 바루아에 멸망의 비를 내리고…

엔릭과 베르자는 구사 일생 하는데…

작한다. 결국 주인공들은 포기하고 탈출을….

휴도라[ヒュドラ]

이제 너무 늦어 버렸다. 가르시안은 절대의 힘을 가지게 된 것이다. 그러나 아직 기회는 있다. 가르시안은 바루아를 본보기로하고 다른 나라는 직

항상 곁에 있어 주세요

바이스는 양다리를 걸치는 것인가?

가자!

결전이다

보스전-휴도라(ヒュドラ)

◎ HP : 200,000

가루아의 천위대를 격파하면 휴도라와의 대결이다. 거대 요새 인만큼 딱히 무슨 공략법이 있는 것이 아니라 버티면서 장시간의 전투를 하는 수밖에 없다. 역시 월연포의 기회는 놓치지 말아야 하며 초반에는 방어 중심으로 갔다가 찬스 때마다 공격을 해야 한다. HP가 200,000이므로 대단히 오래 싸워야 한다.

접 점령을 하려고 나서게 된 것이다. 그러나 그의 군대는 너무나 대군이다. 하지만 여지까지 동료들이 모두 그를 도우려고 나타나고 바이스는 결전을 하기 위하여 나선다. 참고로 결전 전야에서 이벤트로 아이카와 화이나와의 약간은 의미 심장한 일이 있다.

휴도라를 이기면 휴도라의 안으로 들어 갈 수가 있다. 휴도라의 안에서 복잡한 부분에서는 일단 위로 올라가서 밖으로 나와야 한다는 것을 알아야 한다. 밖에서 간이 맵상으로 가장 왼쪽에 있는 입구로 다시 들어가면 가르시안 있는 곳으로 가서 가르시안과의 배틀이 된다. 참고로 입구의 엔릭은 회복을 시켜준다는 것을 알도록. 가르시안을 이기면 가르시안은 탈출을 한다. 눈앞에서 적을 놓치는가 싶더니만, 갑자기 나타난 베르자의 사랑으로 둘은 같이 죽는다.

보스전-가르시안(ガルシアン)

◎ HP : 21,761

강하다! 그 말 밖에는 할 말이 없다. 특히 그의 텔미날(テルミナール)이라는 공격은 엄청난 데미지의 공격이다. 방법은 하나, 장기전으로 가되 지속적인 회복과, 각종 보조의 연술을 걸어놓고, 공격을 하는 것이다. 거의 라스트 보스이므로 각오를 하고 싸우도록 하자.

마지막을 향하여

가르시안의 죽음에 분노한 라미레스는 멸망의 비를 내리려 하는데, 그 힘을 은의 대신전이 통째로 와서 막아준다. 그리고 남은 것은 라스트 던전이다. 라스트 던전에 들어가기 전에 반드시 아이템이라든지 도구 등을 완전히 준비하도록 하자. 라스트 던전은 최초의 던전이기도했던 신전도이다. 처음에는 적이 없지만, 뒤에 동심형의 던전에서는 상당히 많다. 이 던전의 길은 갈라지는 곳을 기준으로 좌→우→좌→우→우→좌→좌→좌→좌→우→좌→우→좌의 순서로 가면 된다. 그 뒤는 어렵지 않게 진행이 가능하다. 마지막에는 라미레스와의 라스트 보스전이다.

라스트보스-라미레스(ラミレス), 제로스(ジェロス)

◎ HP: 라미레스- 24,000 제로스-220,000

처음에는 라미레스. 이 녀석은 자체 회복을 하는데다가 공격 하나 하나가 정말 무식한 파워를 자랑한다. 화이나 같은 경우는 항상 방어를 해야하고 공격은 바이스 혼자서만 하도록 한다. 나머지는 모두 회복과 방어에 전념시킨다. 아마도 넉넉잡아서 1시간은 싸워야 한다. 적이 우리의 파워를 떨어뜨리는 데다가 회복에 너무 많이 투자를 하기 때문이다.

라미레스를 쓰러뜨리면 라미레스와 제로스가 동화하여 제로스의 본모습으로 바뀐다. 그래서다시 제로스와의 포격전으로 들어간다. 방법은 1턴에 한번은 반드시 완전 회복을 해주면서 공격을 해야 한다는 것. 그리고 선택문을 고를 때 왔다갔다하지 말고 하나만 계속 선택을 해야 한다. 잘못 선택하면 죽는다. 이것도 1시간은 싸워야 한다. 제로스도 쓰러뜨리면 이번에는 제로스에서 떨어져 나온 라미레스와의 대결이다. 이놈은 회복을 하지 않으므로 그래도 좀 난 편이다. 갓츠를 모아서 캡틴 커맨드로 승부를 하면 의외로 빨리 승부를 볼 수 있다.

극악한 놈

초 극악한 놈

얘는 좀 낫다

엔딩…

라미레스가 없어지면 엔딩이다. 내용은, 아직 항해는 끝나지 않아서 계속 모험을 하겠다는 것인데… 참 긍정적인 엔딩이랄까?

엔릭과 모에비 공주는 결혼을 한다

웃음꽃이 핀다

옷을 갈아입은 와이나, 귀여워

엔딩 스텝롤

끝내고 나서

정통 RPG적인 요소로서 아주 훌륭한 게임을 했다는 느낌이 든다. 그래픽도 우수하고 특히 경치의 그래픽은 아주 맘에 드는 요소다. 음악도 나무랄 데가 없다. 스토리도 상당히 찡한 면이 있어서 맘에 들었다. 맘에 안드는 점이 있다면 단 하나, 전투의 로딩이 좀 길다는 것인데… 그래도 나머지가 맘에 들어서 해볼 가치는 충분한 게임이다. 아니 반드시 해보아야 할 게임 중에 하나로 쳐도 무방할 것이다.

DreamCast

"이 공략은 여기에 있습니다!"

엄청난 볼륨의 공략 전문지 어택 게임파워. 3호에 걸친 짧은 기간이었지만 한권 한권에 담긴 공략은 최고임을 자부합니다. 어택 게임파워 각 호에 실린 공략들은 다음과 같습니다. 참고하시기 바랍니다.

어택 게임파워 11월호

PS
- 드래곤 퀘스트 7
- SD건담 G 제너레이션 F
- 실황 파워풀 프로야구 2000 개막판
- 스즈키 폭발
- 전주 2

PS2
- 아머드 코어 2
- 실황 월드사커 2000
- 진 삼국무쌍
- 크로스 파이어
- 건그리폰 블레이즈
- 실황 파워풀 프로야구 7

DC
- 그랜디아 2
- 센티멘탈 그래피티 2
- F355 챌린지
- 버추어 테니스

N64
- 마리오 스토리

ARC
- 킹 오브 파이터즈 2000

어택 게임파워 11월호

PS
- 디노 크라이시스 2
- 리베로 그란데 2
- 슬렙 해피 리듬 버스터즈
- 월드사커 위닝 일레븐 2000
- 환상수호외전 -왈모니아의 검사-

PS2
- 링 오브 레드
- 극공간 프로야구
- 실피드 더 로스트 플래닛
- G 세이버

DC
- CAPCOM VS SNK
- 디스피리어
- 사쿠라 대전 2
- 카논

ARC
- 펌프 잇 업 THE O.B.G SE

어택 게임파워 12월호

PS
- 파이널 판타지 4
- 파이널 판타지 5
- 파이널 판타지 6
- 파이널 판타지 7
- 베알파레스
- 두근두근 메모리얼 2 Substories

DC
- 데드 오어 얼라이브 2
- 이터널 알카디아
- 엘도라도 게이트

N64
- 떠돌이 시렌 2 - 귀신습격! 시렌성-

독자 여러분께 알립니다

비디오게임의 초창기였던 지난 92년 12월 창간,

현존하는 비디오 게임지중 가장 오랜 기간동안 독자 여러분의 사랑을 받아온

「월간 어택 게임파워」가 이번호를 마지막으로 잠시 독자여러분의 곁을 떠나게 되었습니다.

창간이래 수많은 변신을 거듭하며 여러분과 함께 하는 잡지가 되고자 노력했던 「월간 어택 게임파워」는

굳게 닫혀진 국내 비디오게임 시장과 거기서 파생되는 여러 가지 문제점을 이유로

그간 월간이었던 발행주기를 계간(년 4회)으로 변경하며,

이에 따라 제호도 「Mook 어택 게임파워(가칭)」로 변경하고자 합니다.(다음호 발간 : 2001년 3월 예정)

그간 「월간 어택 게임파워」를 사랑해 주셨던 많은 독자 여러분께 **감사의 말씀**을 올림과 동시에

이와 같은 갑작스러운 결정에 대한 **사죄의 말씀**을 드립니다.

비디오게임이, 그리고 그 시장이 올바르게 설 수 있는 그날이 오면 지금보다 더욱 성숙한 모습의 월간지로 찾아올 것을

독자여러분께 약속드립니다.

그간의 성원에 다시 한번 감사의 말씀을 올립니다.

게임파워 편집진 일동

정기구독자 및 2000년 파워점수 상품 당첨자 여러분께는 다음과 같은 구독료 반환과 상품지급 절차를 약속드립니다. 참고하시기 바랍니다.

· 정기 구독자

2000년 12월호까지의 구독료를 제외한 나머지 구독료를 본인 확인후 온라인 또는 직접수령 형식으로 반환하겠습니다. 또는 구독 잔여 기간만큼 자매지인 「PC 파워진」 이나 「Net POWER」로 변경신청하셔도 무방합니다(정가의 차이에 관계없이).

※ 잔여 구독기간을 「PC POWERZine」이나 「Net POWER」로 변경하고자 하는 독자는 전화로 알려주시면 감사하겠습니다.

※ 잔여금액 온라인 입금을 희망하시는 분은 정확한 입금 계좌번호와 예금주명을 본사에 알려주시기 바랍니다.

※ 잔여금액 직접수령을 원하시는 분은 구독자 본인임을 확인 가능한 증빙자료(신분증, 주민등록등본, 의료보험증 등)를 지참하시고 본사를 찾아주시기 바랍니다.

· 파워 점수 상품

2000년 하반기 파워점수 상품 당첨자는 본인 확인을 거친 후 상품이 발송됩니다(수도권 지방의 경우는 내사하여 직접수령).

문의전화) 3142-6841

ACTION REPLAY CODE

PS 액션 리플레이 코드

타츠노코 파이트

1P 체력 & 타츠노코 파이팅 게이지
8008FDA4 6900
8008FDB0 7800

2P 체력 0
8008FEF0 0000

갤러리 모드
(동영상이 나올 때 화면이 깨지니까 게임 실행 후 바로 액플의 스위치를 껐다가 오프닝이 끝나면 스위치를 올려야 됨)
800CB8EE 0001
800CB8F2 0001
800CB8F6 0001
800CB8FA 0001
800CB8FE 0001
800CB902 0001
800CB904 0001
800CB906 0001
800CB908 0001
800CB90A 0001
800CB90C 0001
800CB90E 0001
800CB910 0001
800CB912 0001

베알파레스

돈 최고
80177E4C 967F
80177E4E 0098

물건 사면 돈 최고
D0042A12 1040
80042A12 1400

MP 줄지 않음
D00444C6 0083
800444C6 0080

아이템 줄지 않음
D002DCAE 0065
8002DCAE 0060

게임 고속화
L1+L2로 고속
D0007572 FAFF
8008EAF0 0001
R1+R2로 통상
D0007572 F5FF
8008EAF0 FFE9

神來 -카무라이-

돈(バル) 최대 (カガト용)
800BE7B4 967F
800BE7B6 0098

돈(バル) 최대 (不死용)
800BE9C0 967F
800BE9C2 0098

1회 전투로 1레벨 업
D00426BC 0004
800426BC 0001

1회 전투로 모든 능력치 최대
D0015030 0004
80015030 0001

디버그 모드
800397E8 0005
(초기 메뉴에서「셀렉트(セレクト)」「배틀테스트(バトルテスト)」추가)

아이템 줄지 않음
D0015502 2442
80015500 0000

보통 때 신기 줄지 않음
D0052F32 0047
80052F32 0040

전투중 신기 줄지 않음
D00698E2 00C3
800698E2 00C0

인카운터 제어
D00CB82C 0101
800334FE 1000
D00CB82C 0102
800334FE 1200
SELECT+L2버튼으로 적 나오지 않음
SELECT+R2버튼으로 보통 상태(적 나옴), 액플을 처음 사용했을 때 초기치.

러브히나 -사랑이라는 말속에-

말
80061790 0101
80061792 0101
80061794 0101
80061796 0101
80061798 0101
80061A5E 0101

앨범
800161BF0 0101
800161BF2 0101
80061C7A 0101

건 퍼레이드 마치

고속화
L1+L2
D010E6C2 FAFF
8007C824 0001
R1+R2
D010E6C2 F5FF
8007C824 FFE9

소지금 최고
801062FC XXXX
801062FE 00XX

화이팅 일루전 K-1

마스터 코드
8006F344 0000

TP 최고
800A2D5C 270F

스테이터스 최고
50001214 0000
800A344C 07D0

북두의 권

데미지 받지 않음
(보스전 시에는 보스도 데미지를 받지 않으므로 주의)
D00DCB10 1023
800DCB12 0060

기상 공격으로 데미지 체력 줄지않음
D00DF962 24A2
800DF960 0000

L2+R2버튼 동시에 누르면 체력 FULL
D0091030 0003
80172FFC 07FF

방어해도 가드게이지 줄지 않음
D00DDEB2 2442
800DDEB0 0000

세기말 시어터를 쓸 수 있음
8008FD8A 0008
8008FD8C 0001

보스 캐릭터 이외에는 일격에 체력 0
D00ED9EC 1023
800ED9EE 0042

THE 아베시 모드 사용 가능
8008FD8E 0001

세기말 시어터 전부
8008FC78 0101
(이후 +2h하여 8008FD5A 0101까지)
위 코드의 시리얼 코드(PAR2이후)
50007202 0000
8008FC78 0101

패왕결정전
8008FD90 0001

패왕결전전 전캐릭터 선택가능
8008FDAE 0001
(이후+2h하여 8008FDC8 0001까지)
8008FDCE 0001
(이후+2h하여 8008FDEA 0001까지)
위 코드의 시리얼 코드(PAR2이후)
50000E02 0000
8008FDAE 0001
50000F02 0000
8008FDCE 0001

쿨보더스 2001

마스터 코드
800B11CE 1000
D00B1144 000A
800B1146 1000

L1+L2를 누르면 1P의 게이지 최고
D00D86C2 FAFF
800A1F38 1400
D00D86C2 FAFF
800A1F3A 1E00
D00D86C2 FAFF
800A1F3C 2800

모든 캐릭터 선택
8006C2FC FFFF

모든 보드 선택
3006BF0C 00FF

모든 레벨 선택
8006BE34 FFFF
8006BE36 FFFF
8006BE38 FFFF
3006BE3A 00FF

메달 전부 모음
8006BE3C FFFF
8006BE3E FFFF

스코어 향상 최고
800A68EC E0FF
800A68EE 05F5

돈 무한
80077864 0000

시간 무한
800A7F4C 03B8

항상 1위
800A6892 0000

Character Creation Codes

기술 최고
3006BE20 0010

점프력 최고
3006BE21 0010

능력치 최고
3006BE22 0010

스피드 최고
3006BE23 0010

스테미너 최고
3006BE24 0010

힘 최고
3006BE25 0010

가면 라이더

라이더 메달 최대
80091312 03E7

(1P)체력 최대
8009101E 00C8

(2P)체력 최대
800910CA 00C8

(2P)일격에 넉아웃
800910CA 0001

서바이벌 모드용

스테이지 99
80085B04 0062

스토리 모드용

전투과의 승부시 클리어 메타가 회복하지 않음
D002A8C4 5AA8
8002A8BC 0000

전투과의 승부시 일격 받으면 메타게이지 0
D002A8C4 5AA8
8002A8C6 A420

플러그 관련

모드 셀렉트 전부
800912F0 0101
800912F2 0101
800912F4 0101

옵션 메뉴 전부
800912FA 0101
800912FC 0101
800912FE 0101
80091300 0101

스토리 모드 모든 화 선택가능, 시어터 모드 전부
8009131C 050C
8009131E 0303
80091332 0101
30091331 0001

대전 캐릭터 전부
80091328 0101
8009132A 0101
8009132C 0101
8009132E 0101
80091330 0101

1인 대전 모드용

1 스테이지 종료
80085B04 0009

최고 콤보 99 (평가)
80085A6C 0063

필살기 피니쉬 10회 (평가)
80085A6E 000A

잔존체력 400 (평가)
80085A70 0190

기타 코드

(1P)머리 크기
80090FEC xxxx

(2P)머리 크기
80091098 xxxx

전원의 머리 크기
8003E634 0001
8003E63E 2402
8003E63C xxxx
(xxxx=0001(작음) 1000(표준) 7FFF(큼))

(1P)몸의 크기
80090FFC yyyy

(2P)몸의 크기
800910A8 yyyy
(yyyy=0001(빵빵) 1000(표준) 5000(빵빵))

황혼의 특훈 모드용

제한시간 줄지 않음
D01BDF2C 261C
801BDF34 0000

1회 공격으로 목표달성 (콤보작업용)
D01C1D20 00A4
801C1D1C 0063

1회 공격으로 목표달성
D01BD460 261E
801BD464 0001
D01BD460 261E
801BD474 2614
D01BD460 261E
801BD476 A4E0

황혼의 특훈 모드용

카드 얻어도 메달 줄지 않음
D01262A0 009A
8012929A 0040

미니겜으로 메달 줄지 않음
D01257A4 009A
8012579C 0000
D0123D20 009A
80123D18 0000

미니겜 가능
30091341 0003
D0116C90 009A
80116C78 0001
D0116C90 009A
80116C88 0001

레귤러1
30091278 000x

레귤러2
30091279 000x

레귤러3
3009127A 000x

브라이즈
3009127B 000x

프라이비트
3009127C 000x
(x=0(없음), 1 (앨범 취득), 2(카드 컴플리트만))

레귤러 No.001 장수
3009127E 00yy
이하 +1h씩

레귤러 No.099 장수
300912E0 00yy 까지

브라이즈 No.100 장수
300912E1 00yy
이하 +1h씩

브라이즈 No.120 장수
300912F5 00yy 까지
(yy=00(0장), 01(1장)~64(100장))

모든 레귤러 카드 100장 취득
300912E0 0064
B0310002 00000000
8009127E 6464

모든 브라이즈 카드 취득
300912E1 0001
B00A0002 00000000
800912E2 0101

앨범 넘기면 모든 카드 100장 습득
D0118A6C 1278
80118A5C 0064
D0118A6C 1278
80118A5E 2402
D0118A6C 1278
80118A70 1821
D0118A6C 1278
80118A76 A076
(위의 앨범 코드와 병용하세요. 앨범내의 카드를 보면 100장을 취득할 수있습니다.)

두근두근 메모리얼 2 - Substories Dancing Summer Vacation

오토플레이
D00BC8F6 0040
80153028 4912

댄스 게이지 줄어들지 않음
D00BC8F6 0040
80153038 FFFF

MAX
D00BC8F4 0008
800BC8F4 0000

한 개 누르면 득점 MAX
D00BD274 0002
800BD274 0001

X-MEN ~MUTANT-ACADEMY~

TIME이 줄어들지 않음
D002EF94 FFFF
8002EF94 0000

R1+R2을 누르면 일격필살
D00D86C2 F5FF
800A2430 0001

L1+L2를 누르면 1P의 게이지 최고
D00D86C2 FAFF
800A1F38 1400
D00D86C2 FAFF
800A1F3A 1E00
D00D86C2 FAFF
800A1F3C 2800

디지몬 월드 2 액플코드

로딩 고속화
D0051B0A FEFF
80030CC8 0001
D0051B0A FDFF
80030CC8 FFE9

EP 줄어들지 않음
D0067A90 FFFF
80067A90 0000

BIT MAX
80050A88 967F
80050A8A 0098

쇼핑해도 BIT 줄지 않음
D006BFF6 0062
8006BFF6 0040

개조해도 BIT 줄지 않음
D006E75A 0062
8006E75A 0060

디지배틀의 HP 줄지 않음
D0067722 0062
80067722 0060

MP 줄지 않음
D006F892 0051
8006F892 0040

공격하면 MP 증가
D006F890 1023
8006F890 1021

이터널 멜로디

룰렛고정 (게임중에는 교정불가..)
80098050 000x (x=1~6)

돈 최대
800A4BD8 869F
800A4BDA 0001

능력치 (주인공)
HP 800CFB28 xxxx
MP 800CFB2A xxxx
체력 800CFB2C xxxx
기력 800CFB2E xxxx
근력 800CFB30 xxxx
기용 800CFB32 xxxx
민첩 800CFB34 xxxx
지력 800CFB36 xxxx
신앙 800CFB38 xxxx
매력 800CFB3A xxxx
(xxxx=0000~03E7)

자신(自信)능력치
주인공 800CFB3C xxxx
안윤 800CFB60 xxxx
메이아 800CFB84 xxxx
카렌 800CFBA8 xxxx
아루자 800CFBCC xxxx
와카바 800CFBF0 xxxx
리라 800CFC14 xxxx
웬디 800CFC38 xxxx
케롯 800CFC5C xxxx
티나 800CFC80 xxxx
(xxxx = 0000 ~ 0064)
단, 수치가 높거나 낮으면 자만이나 자신상실에 빠지기에
0020~0032 에 고정.

스테더스 항상 정상
주인공 800CFB4A 0000
안윤 800CFB6E 0000
메이아 800CFB92 0000
카렌 800CFBB6 0000
아루자 800CFBDA 0000
와카바 800CFBFE 0000
리라 800CFC22 0000
웬디 800CFC46 0000
케롯 800CFC6A 0000
티나 800CFC8E 0000

상성최대
800A4B7A 0064 800A4B7C 0064
800A4B7E 0064 800A4B80 0064
800A4B84 0064 800A4B86 0064
800A4B88 0064 800A4B8A 0064
800A4B8E 0064 800A4B90 0064
800A4B92 0064 800A4B94 0064

이후 케릭터. 순번은 주인공와 동일
안윤 800CFB4E xxxx ~ 800CFB60 xxxx
메이아 800CFB70 xxxx ~ 800CFB82 xxxx
카렌 800CFB94 xxxx ~ 800CFBA6 xxxx
아루자 800CFBB8 xxxx ~ 800CFBCA xxxx
와카바 800CFBDE xxxx ~ 800CFBF0 xxxx
리라 800CFC00 xxxx ~ 800CFC12 xxxx
웬디 800CFC24 xxxx ~ 800CFC36 xxxx
케롯 800CFC48 xxxx ~ 800CFC5A xxxx
티나 800CFC6E xxxx ~ 800CFC80 xxxx

BEGINNER 비기넣어

언제나 참신한 비기들을 모아 놓은 「BEGINNER 비기넣어」입니다. 게임 안에 숨겨진 비기, 재미있는 비기들을 기종을 불문하고 전부 모았습니다. 이번 달 비기넣어 본격적으로 가보도록 하죠.

Play Station | Play Station2 | Dream Cast | 64 | ARC

*진 삼국무쌍

PlayStation2

모든 숨겨진 요소 한번에 찾기

타이틀 모드에서 다음의 커맨드를 입력하면 간단하게 모든 요소를 찾을 수 있다.

효과	커맨드
전무장출현	□, □, L1, L2, R1, R2, □, □
BGM 테스트	R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2
오프닝 에디트	L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1
세력 선택	□버튼을 누른 상태에서 R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2
전 스테이지 출현	□버튼을 누른 상태에서 L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2

*청의 6호

PlayStation

캐릭터들의 샤워신

린(りん)

제 3화의 격납고에서 린과의 이벤트가 끝난 다음 '다시 한번 격납고로 돌아가서 확인한다(もう一度格納庫へ行きりんがいなくなった)'를 선택한다. 그 후 트레이닝 룸으로 가서 린과 트레이닝을 같이 하면 다음 이벤트로 샤워 장으로 간다.

그스크(グスク)

제 4화의 식당에서 그스크를 만나 '트레이닝 룸으로 가자(トレーニングルームへ行く)'를 선택한 뒤 그스크와 얘기하면 샤워실로 간다.

자가로(ザガロ)

제 5화 블루 돔 기술실에서 린과 이벤트를 본 뒤 '다시 한번 6호의 트레이닝 실로 간다(一度6號へりトレーニングルームへ行く)'를 선택한 뒤 린의 이벤트를 보면 샤워장으로 간다. 자가로의 호감도가 3 올라간다.

*크래킨 디제이

Arcade

숨겨진 모드

secret tune

①코인을 넣은 뒤 타이틀 화면에서 페이더를 좌우로 두 번 정도 움직이면 된다
②2번째 페이더가 오른쪽이 되면 화면 아래쪽에 작은 글씨로 5라는 숫자가 표시된다
③이 시간 안에 스타트 버튼을 누른다.

speeded-up ver

①코인을 넣은 뒤 타이틀 화면에서 페이더를 좌우로 두 번 정도 움직이면 된다
②2번째 페이더가 오른쪽이 되면 화면 아래쪽에 작은 글씨로 5라는 숫자가 표시된다
③시간 안에 오른쪽 턴테이블을 시계방향으로 한번 돌린 뒤 스타트 버튼

hi-speeded-up ver

①코인을 넣은 뒤 타이틀 화면에서 페이더를 좌우로 두 번 정도 움직이면 된다
②2번째 페이더가 오른쪽이 되면 화면 아래쪽에 작은 글씨로 5라는 숫자가 표시된다.
③시간 안에 왼쪽 턴테이블을 시계방향으로 10번 돌린 뒤 스타트

미러 모드

곡 선택할 때 페이더를 좌측으로 붙이면서 스타트하면 된다.

PlayStation2

*건그리폰 블레이즈 2

파일롯 생성의 비기

파일롯을 만들 때 다음과 같은 조건을 유념하면 좋은 무기들을 기본적으로 받고 게임을 즐길 수 있다.

조건	아이템
체중90Kg이상	어드밴스 아머 1개
체중120Kg이상	어드밴스 아머 2개
시력0. 3이하	수퍼 줌 2개
시력0. 1이하	하이퍼 줌 1개
IQ 400이하	IG시스템 3개
나이 650이하	패스트 무브 2개
나이 1000이상	점프 레귤레이터 1개
남성	오리지널 무기「모션 센서 폭탄」
여성	오리지널 무기「신형관통포」

PlayStation2

*G-SAVIOUR

육전형을 고르는 방법

「HARD」모드에서 스토리 모드를 클리어하면 사용할 수 있다.

PlayStation

*가면 라이더 V3

숨겨진 스토리와 특별편

특별 편을 즐기는 방법에는 두 가지 방법이 있다. 첫 번째는 V3편 제 7화에서 변신하여 계속 데모의 라이더 맨이 등장하면 8화 전에 특별편이 등장한다. 두 번째 1호편&2호편이 되어있는 상태에서 전작인 '가면라이더'의 데이터를 로드하면 1호편과 2호편의 특별편을 즐길 수 있다.

메달을 모아라

게임을 즐기다보면 라이더 메달을 모을 수 있는데, 이것을 다음 표에 적힌 량만큼 모으면 숨겨진 모드가 등장한다.

개수	모드	비고
50	V3 디지털 카드 모드	
200	팀 대전 모드250	전투원과 노는 모드
350	서바이벌 모드	
400	황혼의 특훈모드	

*팝픈뮤직 4

PlayStation

숨겨진 커맨드

팝픈뮤직4의 숨겨진 곡 출현 커맨드이다. 타이틀 화면에서 다음과 같이 입력하자.

「BRIT POP」: 좌녹, 좌녹, 우백, 우백, 우녹, 우녹, 좌녹, 좌녹

「HORROR」: 좌녹, 좌녹, 좌녹, 좌백, 좌백 , 좌백, 좌녹, 좌녹, 좌녹

「CLASSIC 4」: 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황, 좌황

「REMIX POP」: 좌청, 좌청, 좌녹, 좌황, 좌녹, 우청, 우청

「REMIX J-TEKNO」: 우황, 우청, 좌청, 좌황, 우백, 좌백

「REMIX DANCE」: 우청, 좌황, 우청, 좌황, 우청, 우황, 좌황, 좌청

「REMIX BONUS TRACK」: 좌청, 좌청, 좌청, 좌녹, 좌황, 좌황, 좌황, 좌백, 좌백

「SPECIAL ENDING」: 좌황, 좌백, 우녹, 좌백, 좌황, 좌황, 좌녹, 우녹, 좌백, 우황

*월드사커 위닝 일레븐 2000 -U 23 메달로의 도전

PlayStation

숨겨진 팀 출현 조건

팀	조건
올스타팀	인터내셔널 컵(インターナショナルカップ)을 우승
마스터 리그팀	마스터 리그(マスターリーグ)를 우승
클래식 올스타팀	올림픽 모드(オリンピックモード)에서 우승

숨겨진 구장

구장	조건
그렙 하우스	코나미컵(コナミカップ)에서 우승

*테트리스 with 카드캡터 사쿠라 이터널하트

PlayStation

메이린을 쓰자

대전 모드에서 사용할 수 있는 숨겨진 캐릭터인 메이린을 사용하는 법이 공개됐다. 조건은 2가지, 쉬운 쪽으로 진행하도록 하자. 번째는 노멀의 스토리모드를 8분 안에 클리어하는 것이고 두 번째는 고득점을 얻어 네임 엔트리에 '사쿠라의 친구(さくらのともだち)' 라고 입력하는 것이다. 어느쪽을 선택할 것인지는 플레이어의 자유.

▲부탁해 거울!(おねがいミラー!)

같은 캐릭터로 싸운다

이 게임의 대전 모드에서는 같은 캐릭터를 1P와 2P가 동시에 사용하는 것이 불가능하다. 그러나 그것을 가능하게 하는 방법이 밝혀졌다. 대전에서 사쿠라1을 사용해 노 컨티뉴로 클리어하다보면 정령콜렉션의 거울(精霊コレクションのミラー)를 입수할 수 있다. 이 상태에서 고득점을 얻어 네임 엔트리에 '부탁해 거울!(おねがいミラー!)라고 입력하면 같은 캐릭터로 싸울 수 있다.

▲같은 캐릭터를 동시에 사용하는 것이 가능하다

*키보드 매니아

PlayStation2

숨겨진 곡 출현 조건

TRUTH : 1 스테이지에서 평가 B이상을 달성한 뒤 2스테이지에서 A 이상을 맞으면 된다.

gymnopedie(skip over MIX)

1 스테이지에서 A이상을 기록한 다음, 스테이지 2에서 평가 C 이상 기록하면 출현

Mighty Guy 'Long Version'

마이티 가이를 평가 A이상으로 클리어한 다음「TRUTH」의 출현 조건과 동일하면 출현

PlayStation2

*리베로그란데 2

숨겨진 팀 사용법

「리베로그란데 2」의 각 모드에서 우승을 하여 MVP를 얻으면 컵의 합계가 모두 6개가된다. 이렇게 하면 '레전드' 라는 숨겨진 팀을 사용할 수 있게 된다. 이 레전드라는 팀은 EXHIBITION에서만 사용가능하다. 이 팀은 말 그대로 역사를 장식했던 유명한 선수들을 모아놓은 팀이다. 능력치는 과거 전성기의 그 능력치.

6개의 트로피를 모두 얻어내면▶

유명한 선수들을 사용할 수 있다 ▼

PlayStation2

*멕스미스 런딤

전 파츠 한번에 얻기

기지 화면 중앙에서 다음과 같은 커맨드를 입력하면 된다.

L1, R2, L2, R2, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →

PlayStation

*올림픽 2000 힘내라 일본!

UFO 출현!?

창 던지기에서 창 던지기의 각도를 60도 이상으로 조준하면 하늘에서 UFO가 추락한다.

DreamCast

*카논

편리한 기능

「메뉴」에서 「메세지 설정」の「자동스킵 속도(自動實送りの速度)」를 20에서 30으로 설정해두면 게임진행 중 버튼을 누르지 않고 있어도 자동적으로 스토리가 진행된다. 분기 포인트에서는 자동으로 멈춘다.

GAME CLINIC

FIRST AID

GAME CLINIC

게임 클리닉

그동안 수많은 질문으로 담당자들을 차례로 괴롭힌 게임클리닉. 이제는 담당자가 클리닉을 받을 때가 되었군요. 지친 몸과 마음을 쉬기 위하여 여러분들의 질문들을 뒤로 하고 담당자는 사라집니다. 언제나 근성을 가지고 지치지 않는 도전욕을 지닌 여러분이 되시길 바랍니다. 그러면 게임 클리닉 시작합니다.

▶ 과월호 문의는 3142-6841
▶ 액플 코드 관련 문의는 가급적 받지 않습니다.
▶ 현장감있는 답변을 위하여 독자분들의 오타도 그대로 실었습니다.

파이널 판타지 9 PS

Q 파이널 판타지 9에서 AP 많이 주는 몬스터 중, '마다인 사리' 근처에서 나온다는 몬스터를 계속 못 만나고 있습니다. 도데체 어디서 나오나요?(사진까지 좀 넣어주시면 감사하겠습니다).

A 정령이라고도 하는 AP를 많이 주는 몬스터들(눈망울이 매우 초롱초롱한 것이 특색이지요)은 다음과 같은 특징이 있습니다. 첫째로는 아이템을 주어야 AP를 준다는 것, 두 번째로는 한 몬스터당 1회밖에 나오지 않는다는 것, 마지막으로는 한 몬스터가 다음 몬스터를 지명하기 전에는 등장하지 않는다는 것입니다. 마다인 사리 근처에 등장하여 AP를 주는 이에테의 경우에는 다리, 트레노, 흑마도사 마을 주변에서 등장하는 몬스터들을 만나야 등장합니다. 사진은…넣어봤자 쓸모가 없으니 넣지 않도록 하지요(쓸모가 없다기보다 의미가 없음).

Q FF9에서 지탄의 최고의 검 알테마 웨폰은 어떻게 구합니까? 가르쳐 주세요.

A 알테마 웨폰을 얻으려면 다음과 같은 조건이 필요합니다.

1. 빛나는 섬이 무너졌다
2. 초코보가 하늘을 날 수 있다
3. 데드 페퍼가 1개 이상 있다

이상의 조건을 만족시키고 빛나는 섬이 있던 곳에서 거품이 올라오고 있는 곳에서 데드 페퍼를 사용하면 보물상자가 하나 턱 하고 나오면서 알테마 웨폰을 비롯한 각종 무기들이 나올 겁니다.

슈퍼 마리오 카트 SFC

Q SFC용 슈퍼 마리오 카트에 비기가 있으면 좀 가르쳐 주세요.

A 상당히 묵은 게임에 대한 비기라 그다지 대단한 것은 없습니다만 세 가지 정도가 있습니다. 재미있게 즐기시길.

작아지기

카트를 고르는 화면에서 Y 버튼을 누른 상태에서 A버튼을 누르면 캐릭터들이 작아집니다. 키노피오가 부럽지 않은 작은 캐릭터를 만나실 수 있습니다.

고스트카 데이터 세이브

자신의 기록을 그대로 재현하는 경쟁상대, 고스트카. 이 고스트카가 등장하면 일단 승패에 관계없이 끝까지 돕니다. 레이스가 끝나면 메뉴 화면에서 L버튼, R버튼, Y버튼을 누른 상태에서 A버튼을 누릅니다. 고스트카의 데이터를 세이브할 수가 있습니다.

갑자기 등장하는 스페셜 컵

타임 어택, 또는 대전 모드에서 컵을 고르는 화면이 되면 L-R-L-R-L-L-R-R 순서로 버튼을 입력합니다. 그러면 클리어 여부에 관계없이 스페셜 컵이 등장합니다. 어서 클리어하여 레인보우 로드를 달립시다.

환상수호외전 할모니아의 검사 PS

Q 환상수호외전 세이브는 되나요? 중간까지 하다가 세이브된다는 말을 못봐서 그냥 껐는데….

A 어이쿠, 세이브는 메뉴 화면을 불러서 セーブ를 선택하면 됩니다. 너무 당연하다고 생각했는지 공략에 세이브 법이 없군요.

천주 시리즈 PS

Q **천주 2-아야메 전투형 옷 외에 다른 옷이 있다는데…. 천주 인개선-인구 하나씩 늘리는 비기, AD2030을 할 수 있는 비기 천주 인백선-숨은 비기**

A 시리즈별로 답변을 드리겠습니다.

천주 2

에…일단 아야메의 새로운 복장에 대한 것은 알려진 바가 없습니다. 전투형 옷이 아닌 의상이 등장하는, 예를 들어 캡콤의 바이오해저드 시리즈에서 보여준 그러한 의상 서비스는 없습니다.

천주 인백선

천주 인백선에서는 미션을 10개 클리어할 때마다 무비가 추가되는 것을 제외하면 비기라 할 만한 것은 없습니다.

천주 인개선

가장 비기가 넘쳐나는 게임입니다. 다른 두 개의 답변에서 그다지 만족감을 얻으시지 못하실 것이라 생각되어 좀 많이 준비했습니다.

인구 늘리기

인구를 고르는 화면에서 △를 누른 상태에서 L1→R1→상→하→우→좌를 누르면 인구가 늘어납니다.

휴대인구 30개로 늘리기

인구를 고르는 화면에서 △를 누른 상태에서 L1→R1→상→우→하→좌를 누르면 인구가 늘어납니다.

모든 임무 선택 가능

임무 선택 화면에서 △를 누르면서 L1→R1→좌→하→우→상을 누르면 모든 임무를 선택할 수 있습니다.

체력 풀 회복

임무 중 스타트 버튼을 누르고 L1→R1→우→하→좌→상을 누르면 체력이 가득 찹니다.

아야메 전용 인구 추가

인구를 고르는 화면에서 L1→R1→하→상→좌→우를 누르면 아야메 전용 인구가 생깁니다. 단 닌자 갑옷을 얻은 상태여야 합니다.

적 두 번 죽이기

앉은 상태에서 적을 베어 죽이면 적이 공중으로 뜹니다. 이 사체가 땅에 떨어져 원바운드를 할 시점에 가까이 다가가 한 번 더 베면 적을 두 번 죽일 수 있습니다. 또한 두 번 죽인 사체가 강으로 떨어질 경우 세 번 죽이기도 됩니다.

SD건담 G 제너레이션 시리즈 PS

Q **SD건담 GGO와 GGF에서 도감 100%에 따른 특전을 가르쳐 주세요**

A 도감을 100% 채우실 경우 유니트를 구입 리스트에 추가할 수 있는 개수의 제한이 없어집니다. 도감이 100%라면 이미 모든 유니트를 개발할 수 있는 상태이므로 리스트가 꽉차서 지우고 올리고를 하는 번거로움이 사라집니다.

바이오해저드 2 PS

Q **게임 중반쯤 지하로 내려가면 웬 광견병 걸린 개 한 마리가 처음으로 등장하는 부분이 있다. 그런데 거기는 세이브 포인트가 있는 방만 달랑있고 더이상의 진행이 되지 않는다. 친구한테 물어봐도 발생될만한 이벤트도 다 봤는데…. 아마 여기 지하가 연결되는 문이 2층으로 이어지는 계단 옆으로 기억된다.**

A 음…일단 레온 편인지 클레어 편인지도 알 수 없군요. 막히셨다니 아마도 裏편은 아닌 것으로 추정됩니다. 그러면 대충 상황을 추측해보면 일단 경찰서 지하에서 막히신 것은 확실하고 여기에서 더 이상 진행이 되지 않는다고 하면 하수도에 아직 들어가지 못하신 것 같군요. 또한 이벤트도 다 보셨다니 에이다 웡은 만나셨을 터이고…. 그러면 일단 경찰서 유치장으로 가서 벤(ベン)을 만나서 이벤트를 일단 보십시오. 그리고 맨홀 오프너(マンホールオープナー)를 얻은 후 좀비견들이 좀 많은 방으로 들어가십시오. 그곳에 맨홀 뚜껑이 바닥에 있는 것이 보일 겁니다. 그 뚜껑에 맨홀 오프너를 이용하면 뚜껑을 열수가 있고 그러면 하수도로 통하는 길이 등장합니다.

위저드리 -딤길- PS

Q **PS의 위저드리 -딤길- 초반에 4개의 돌로 여는 4~5층 짜리 던전 맵을 다 그린 다음에는 어떻게 해야 하나요. 그리고 아래 층의 빨간색 소환 괴물을 어떻게 하나요. 지금 7~8 레벨인데 힘도 못쓰고 죽어버리네요.**

A 신전에서 막히신 모양이군요. 일단 신전→지하 신전→에어리어 X까지의 플로어 차트를 설명해드리겠습니다.

비취의 가면(翡翠の仮面)을 얻는다
↓
신전 4층에서 지하 신전 3층으로 이동한다
↓
지하 3층에서 고대문자의 해석(古代文字の解析)을 가능하게 만든다
↓
지하 2층에서 슈트로 떨어져서 지하 3층으로 간다
↓
아이스 록(アイスロック)을 쓰러뜨린다
↓
지하 2층으로 가서 태양의 석판(太陽の石板)을 사용, 파란 돌(青い石)을 얻고 다시 태양의 석판을 써서 건너편으로 건너간다
↓
가디언(ガーディアン)을 쓰러뜨린다
↓
가스 클라우드(ガスクラウド)를 쓰러뜨린다
↓
지하 3층에서 태양의 석판을 이용하여 1층으로 간다
↓
투 헤드 스네이크(2ヘッドスネーク)를 쓰러뜨린다
↓
태양의 석판을 써서 벽을 올린다→에어리어 X로 간다

그리고 파이어 고렘, 그러니까 지금 못 이기는 몬스터는 현재 절대로 이길 수 없습니다. 포기하세요. HP는 1260~1920이며 레벨 20~30으로도 상대할 수 있는 몬스터가 아닙니다.

건담 더 배틀 마스터 2 PS

Q 건담 배틀 마스터 2에서 숨겨진 기체가 3대 있다던데 그건 어떤 기체이며 어떻게 고르는지도 가르쳐 주세요.

A 저어…3대가 아니고 8대입니다…. 어떤 3대를 지목하셨는지 알 길이 없기 때문에 모든 기체 선택법을 가르쳐 드릴테니 해당 사항이 있는 녀석을 골라서 쓰시기 바랍니다.

컵선?

빅잠
난이도 이지로 모든 스테이지를 클리어하면 됩니다. 사용 기체는 상관없습니다.

노이에 질
난이도 노멀로 모든 스테이지를 클리어하면 됩니다. 사용 기체는 상관없습니다.

사이코 건담 MK Ⅲ
난이도 하드로 모든 스테이지를 클리어하면 됩니다. 역시 사용 기체는 상관없습니다.

히드라 건담
난이도 하드로 모든 스테이지를 클리어하면 됩니다. 단 노 컨티뉴로 클리어해야 합니다. 또한 노 컨티뉴 난이도 하드로 클리어했을 때에 사이코 건담 MKⅡ가 등장하지 않았다면 히드라 건담만 등장합니다.

볼
모든 MS로 모든 스테이지를 클리어하면 됩니다. 난이도는 상관없습니다.

샤아 전용 자크
타이틀 화면에서 L1→L1→L1→L1→R1→R1→R1→R1→L1→R1→L1→R1→L1→R1→L1→R1순서대로 버튼을 입력하면 됩니다.

뉴 건담 등장 & 선택
일단 햄머햄머를 사용해서 게임을 클리어합니다. 그 후 햄머햄머와 퀸만사를 제외한 나머지 기체로 스테이지를 진행하다보면 랜덤으로 뉴 건담이 난입합니다. 그때 뉴 건담을 이기면 게임 클리어후에 사용할 수 있게 됩니다.

RX-78 등장 & 선택
일단 Z건담을 사용해서 게임을 클리어합니다. 그 후 Z건담과 잇가이를 제외한 나머지 기체로 스테이지를 진행하다보면 랜덤으로 뉴 건담이 난입합니다. 그때 뉴 건담을 이기면 게임 클리어후에 사용할 수 있게 됩니다.

스타오션 세컨드 스토리 PS

Q 스타오션 세컨드 스토리에 숨겨진 가게가 있다던데 어디인지 궁금합니다. 사진이라도 실어주실 수 없을까요?

A 백문이 불여일견입니다. 직접 보시죠.

스내처 PS, SS

Q 명작 어드벤쳐 게임 「스내처」에 비기는 없나요? 빠르게 스킵 하는 거라던가 있으면 편할텐데….

A 음…. 알고 있는대로 모두 가르쳐 드리기는 하겠지만…. 만일, 정말 만일 이 식작이 아닌, 오리지널 작품에서의 비기를 질문하신 것이라면…. 무념입니다. 만약 그렇다면 미리 죄송하다는 말씀을 드리겠습니다. 그리고 원하시는 고속 스킵 역시 없습니다(…).

엔딩 특전(PS판)
엔딩을 한 번 보시고 스탭롤이 다 지나간 후에 화면이 정지하면 코나미 커맨드(상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, ×, ○)를 입력해보십시오. 방향키 위 아래로 각 캐릭터의 일러스트를 감상할 수가 있습니다.

스페셜 메뉴(PS판)
타이틀 화면에서 옵션 화면을 선택한 후 스타트 버튼을 한 번 누르고 곧바로 코나미 커맨드(위와 동일)를 입력하면 스페셜 메뉴가 등장합니다. 여기에서는 윈도우와 배경색 등을 변경할 수가 있으며 여기에서 또다시 코나미 커맨드를 입력하면 평소에는 볼 수 없었던 데모 화면을 볼 수가 있습니다.

이런 느낌으로 변합니다(─)

벽지 변경(SS)
타이틀 화면에서 코나미 커맨드(상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A)를 입력한 후 효과음이 나면 성공입니다. 컨티뉴로 게임을(뉴 게임으로 시작하면 안 됩니다)시작하면 사진과 같은 벽지를 볼 수가 있습니다.

이런 타입의 벽지(─)

SD건담 G 센츄리 S SS

Q 로딩이 조금 빠를 것 같아서 SD 건담 G 센츄리 S를 하고 있는 사람입니다. 여기 무슨 비기 없습니까? 로딩만 길고 좀 밋밋해서리….

A 유니트의 파라미터를 에디트하는 비기가 있습니다. 일단 액션 배틀을 골라서 지구, 수중, 또는 지구 연해의 지형을 고릅니다. 그리고 유니트 선택에서 데빌 건담군의 데스 네이비를 골라 L+R+스타트 버튼을 누릅니다. 그러면 각 파라미터를 마음대로 조작할 수 있는 에디트 모드로 들어갈 수가 있습니다. 에디트 데이터는 세이브 할 수 없으므로 주의하세요.

기타 간단 답변

지면 관계상 포함되지 못한, 하지만 간단하게나마 답변을 드릴 수 있는 독자님들의 질문을 한 군데에 모았습니다. 조금이나마 궁금증이 해소되었기를 간절히 바랍니다. 또한 여기에도 미처 포함되지 못한 독자님들께는 심심한 유감의 말씀을 올립니다.

- ○김경민 독자님, 매장에 아는 장인이 있으시면 전수 받으시는 것이 좋습니다. 업계로 진출하시려는지?
- ○김현재 독자님, 관용 표현과 정식 표현의 차이입니다
- ○임성호 독자님, 고쳐보시고 안되면 구입하세요. 그리고 PS로 DQ7 나왔습니다.
- ○최세영 독자님, 저어…구태여 영문판을 하시는 이유는? 어쨌든 PS로 등장한 게임은 「악마성 드라큐라 X 월하의 야상곡」하나뿐입니다.
- ○설현진 독자님, 이번 공략을 참조하세요.
- ○강길모 독자님, 이번 공략을 참조하세요.
- ○박준호 독자님, 어택 게임파워 10월호에 있는 디버그 코드를 사용하면 순식간에 오릅니다.
- ○고동현 독자님, 애석하게도 나오지 않습니다.
- ○김지성 독자님, 저어…JPOP 잡지가 아니니깐 말이죠…이 좁은 지면에 가사를 어떻게 다….
- ○함범식 독자님, 없습니다.
- ○김지원 독자님, 상상은 자유입니다. 현재 서드파티 목록에 등록되어 있지 않습니다.
- ○김선규 독자님, 10월호 비기넣어를 참조하세요.

스페셜 질문 & 답변

본지에 공략된 스페셜 공략 FF 시리즈의 비기 모음입니다.

FF4(SFC, PS)

FF4의 비기는 이지 타입과 PS판이 아닌, 초기 버전에서만 가능한 비기도 있습니다.

길버트 필살 노래

길버트에게 흑마법 토드를 걸어서 길버트를 개구리로 만듭니다. 그리고 노래를 부르면 개구리의 노래를 불러서 적도 개구리로 만듭니다.

어둠의 크리스탈

보스 칼코브리나와 싸우고 나서 왕이 있는 곳으로 돌아와 데존을 사용하면 다시 크리스탈 룸으로 돌아가게 됩니다. 여기에는 어둠의 크리스탈 조각이 남아 있는데 이것을 입수하면 이후의 대화 전개가 약간 변합니다.

자력의 동굴에서 물리 공격

자력의 동굴에서는 철제 무기를 장비하고 싸우면 움직일 수 없습니다. 단 백마법 버서크를 걸어주면 물리 공격은 통상 전투와 변함없이 가능합니다.

로자에게 무기 강제 장비

전투 중에 엣지가 적에게서 훔친 무기는 훔친 턴에 로자에게 장비시키면 어떤 무기라도 장비할 수 있습니다.

FF5(SFC, PS)

아이템 99개는 PS판에서만 가능합니다.

에그맨 소환

세계가 합쳐진 후 이스토리 폭포에서 얻을 수 있는 마법의 램프는 바하무트를 시작으로 점점 약한 소환수를 공짜로 불러주는 아이템. 결국 나중에는 초코보가 소환되는데 여기서 포기하지 말고 계속해서 마법의 램프를 쓰면 에그맨이 등장하여 에그춤을 날립니다.

유식한 할아버지

세계가 합쳐진 후에 잠수함을 타고 카르나크 남쪽 바다에 있는 작은 동굴로 들어가면 전투 횟수, 평균 경험치, 아이템 회수율 등을 가르쳐 주는 유식한 할아버지를 만날 수 있습니다.

길가메 필승법

가라프의 세계에서 등장하는 길가메(ギルガメ), 엑스데스보다도 힘든 이 녀석에게 반드시 이기는 방법이 있다. 전원에게 음유시인의 어빌리티 かくれる를 장비시키고 전투가 시작되면 모두 숨는다. 그러면 길가메의 공격 턴에 こうかがなかった라는 메시지가 표시된다. 이 메시지가 2번 표시되면 전원 전투로 돌아오자. 이후의 공격은 전부 こうかがなかった라고 표시되므로 간단히 이길 수 있다.

아이템 99개

어빌리티 던지기와 훔치기를 지닌 캐릭터를 각각 준비한다. 그리고 던지기를 할 수 있는 캐릭터는 맨손 상태로 만들고 던질 수도 있고 장비할 수도 있는 무기를 하나 준비한다. 전투가 시작되면 아까 준비한 무기를 던지기 캐릭터가 장비한다. 그리고 무기가 있던 자리에 생긴 빈칸을 던진다. 그리고 다음턴이 되면 ＊5라는 이상한 것이 하나 생겨 있는데 이것을 다시 던져서 ＊4로 만든다. 이 상태에서 아이템을 훔치면 ＊4가 훔친 아이템 99개로 변한다. 단 애초에 훔칠 아이템을 가지고 있으면 이 작전은 실패.

FF6(SFC, PS)

기본적인 공략은 본편 공략을 참조하세요.

캐릭터를 투명하게

적을 일격사시키는 특수 능력을 지닌 무기를 가진 캐릭터에게 비룡의 뿔과 용기사의 구두를 장비시킨다. 그리고 언데드 계열 적과 전투 도중 점프 공격을 시도하여 적이 한 방에 죽으면 성공. 캐릭터에게 다른 이상은 없지만 캐릭터가 보이지 않게 된다.

리름 최강 전설

리름이 휴프노크라운을 장비한 상태에서 적을 조종한다. 이 상태에서 소환수 케츠하리를 부르고 케츠하리가 발동되기 전에 리름과 다른 2명의 캐릭터의 커맨드를 모두 입력하자. 그러면 리름이 무적 상태가 된다. 단 이상태에서 리름을 조작할 수는 없다.

무한 트랜스

전투에 들어가면 티나의 트랜스를 사용하고 스리플로 재우자. 그리고 트랜스 제한 시간이 넘을 때까지 기다린 후 깨우면 계속 트랜스 상태로 싸울 수 있다. 단 죽으면 원래대로 돌아간다.

복골복

일단 고양이 귀 후드(ネコミミフード)를 장비하고 고고 산에서 등장하는 스톨른 베어(ストールンベア)와 싸운다. 이 녀석은 파티의 돈을 훔쳐가는 특수 능력이 있는데 가진 돈을 모두 뺏긴 후 이 녀석을 처치하면 훔쳐간 돈도 2배로 돌려받는다.

FF7 인터내셔널(PS)

FF7의 비기는 싣지 않습니다.

아이템 증식

W아이템 마테리아가 있는 상태에서 첫 번째 아이템을 사용한다. 그리고 두 번째 아이템으로 뭘 쓸지 선택한 다음 사용하지 말고 취소를 누르면 한 번 시도에 하나씩 아이템이 늘어난다.

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

11월과 12월은 그야말로 대박의 달. PS2, PS, DC에서 경쟁적으로 소프트들이 터져 나옵니다. 돈이 모자라면 친구들과 게임 그룹을 결성해서 하나씩 산 다음 돌려가면서 해야할 지경입니다. 구입 추천작 5개가 이번 달은 왜 저리도 적어보일까요. 그래도 굳이 뽑아보자면 PS2에서는 7개의 건반을·지닌 커다란 전용 컨트롤러를 동봉한 「비트매니아II DX 3rd style」이 눈에 띕니다. PS에서는 역시 금년 하반기 최고의 기대작이라는 평을 한 몸에 받고 있는 「테일즈 오브 이터니아」가 가장 튀는 타이틀이지요. 「제노기어스」, 「크로노 크로스」, 「패러사이트 이브 2」의 세 작품이 각각 등장하는 스퀘어 밀레니엄 3탄 역시 절대로 놓치기 힘든, 말그대로 '영구보존판', 그리고 전통의 횡스크롤 액션 명작 록맨 X 시리즈의 최신작 「록맨 X 5」도 11월 말에 등장합니다. 장르도 골고루, 게임도 골고루, 이래저래 즐거운 11월입니다.

PS2 비트매니아II DX 3rd style

PS 테일즈 오브 이터니아

PS 스퀘어 밀레니엄 컬렉션

PS 록맨 X5

DC 월화의 검사 FINAL EDITION

플레이스테이션 2

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
11월	2일	아쿠아쿠아	이미지니어	SIM	5,800엔
11월	2일	댄스 서밋 2001 비스트 어 무브	에닉스	MUS	6,800엔
11월	2일	비트매니아IIDX 3rd style	코나미	MUS	오픈
11월	16일	사일런트 스코프	코나미	SHT	오픈
11월	16일	스노우보드 헤븐	캡콤	SPT	6,800엔
11월	22일	내가 감독이다! -격투 페넌트레이스-	에닉스	SIM	6,800엔
11월	30일	UNISON	테크모	MUS	6,800엔
11월	11월	WIN BACK	코에이	ACT	6,800엔
11월	11월	선라이즈 영웅담 R	선라이즈 인터랙티브	SIM	7,800엔
11월	11월	안젤리크 트로와	코에이	SIM	7,800엔
11월	11월	안젤리크 트로와 프리미엄 BOX	코에이	SIM	9,800엔
12월	7일	기타 프릭스 3rd MIX & 드럼 매니아 2nd MIX	코나미	MUS	오픈
12월	21일	세븐 블레이즈	코나미	ACT	오픈
12월	21일	기동전사 건담	반다이	SHT	6,800엔
12월	21일	천사의 선물 마알 왕국 이야기	니혼이치 소프트웨어	RPG	5,800엔
12월	21일	천사의 선물 마알 왕국 이야기 한정판	니혼이치 소프트웨어	RPG	8,800엔
12월	21일	블러드 더 라스트 뱀파이어(상권)	ADV	SCEJ	5,800엔
12월	21일	블러드 더 라스트 뱀파이어(하권)	ADV	SCEJ	5,800엔
12월	21일	흐레스벨르그 인터내셔널 에디션	거스트	RCG	4,800엔
12월	21일	ESPN nba 2 night	코나미	SPT	오픈
12월	12월	크리크리 믹스	프롬 소프트웨어	ACT	5,800엔
12월	12월	다크 클라우드	SCEI	RPG	5,800엔
12월	12월	COOL BOARDERS CODE ALIEN	웰시스템	SPT	6,800엔
12월	12월	드럼 오디션 2(가칭)	잘레코	MUS	미정
2001년 1월 이후 발매	11일	스페이스 비너스 starring 모닝구무스메	SME	MUS	5,800엔
2001년 1월 이후 발매	25일	오니무사	캡콤	ACT	미정
2001년 1월 이후 발매	2월	Shadow of Memories	코나미	ADV	미정
2001년 1월 이후 발매	2월	Z.O.E	캡콤	ADV	미정
2001년 1월 이후 발매	3월	바람의 크로노아 2 -세계가 갈망하던 분실물-	남코	ACT	미정
2001년 1월 이후 발매	3월	킹스 필드 4	프롬 소프트웨어	RPG	미정
2001년 1월 이후 발매	3월	포포로크로이스 이야기 3	SCEI	RPG	미정
2001년 1월 이후 발매	3월	트루 러브 스토리 3	엔터브레인	SIM	미정
발매일 미정	2000년 가을	기갑계기 G 브레이커	선라이즈 인터랙티브	SIM	미정
발매일 미정	겨울	1/4(원포스)	프롬 소프트웨어	RPG	미정
발매일 미정	겨울	마이트 앤드 매직 -데이 오브 더 디스트로이어-	이매지니어	RPG	미정
발매일 미정	겨울	왕나니 프린세스	각천서점/ESP	RPG	6,800엔
발매일 미정	겨울	세븐 -모르모스의 기병대-	남코	RPG	미정
발매일 미정	겨울	수도고 배틀 제로	겐키	RCG	6,800엔
발매일 미정	겨울	결전 2	코에이	SIM	미정
발매일 미정	겨울	전차로 GO! 시리즈 최신작(가칭)	SIM	미정	
발매일 미정	겨울	정문의 삼국지	게임이츠	SIM	6,800엔
발매일 미정	2000년	검호	겐키	ACT	6,800엔
발매일 미정	2000년	바운서	스퀘어	ACT	미정
발매일 미정	2000년	초로Q HG	타카라	RCG	미정
발매일 미정	2000년	메탈기어 솔리드 2 -Sons of Liberty-	코나미	ACT	미정
발매일 미정	2000년	바람의 크로노아 -세계가 원했던 잃어버린 것-	남코	ACT	미정
발매일 미정	2000년	기동신선조 숫이라 검이여	엔터브레인	RPG	미정
발매일 미정	2000년	파이널 판타지X	스퀘어	RPG	미정
발매일 미정	2000년	파이널 판타지	스퀘어	RPG	미정
발매일 미정	2000년	그란투리스모 3 A spec	SCEI	RCG	미정
발매일 미정	2000년	폭주 데코토라 전설 3	스파이크	RCG	미정
발매일 미정	2000년	몬스터 팜 최신작(가칭)	테크모	SIM	미정
발매일 미정	2000년	사일런트 힐 2	코나미	미정	미정
발매일 미정	미정	스타 오션 3(가칭)	에닉스	RPG	미정
발매일 미정	미정	결전 3(가칭)	코에이	SIM	미정
발매일 미정	미정	성령기 라이블레이드 2	왕키 소프트	SIM	미정
발매일 미정	미정	젤트나실트 2(가칭)	코에이	SIM	미정
발매일 미정	미정	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	VS	미정
발매일 미정	미정	봄버맨 2001(가칭)	허드슨	PUZ	미정

플레이스테이션

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
11월	9일	스매시 코트 3	남코	SPT	5,800엔
11월	16일	OH NO!	아스믹	ACT	4,800엔
11월	22일	슈퍼 히어로 작전 다이달의 야망	반프레스토	RPG	6,800엔
11월	22일	슈퍼 히어로 작전 다이달의 야망 한정판	반프레스토	RPG	9,800엔
11월	22일	ZOIDS -제국 VS 공화국- 메카 생체의 유전자	토미	SIM	5,800엔
11월	22일	팝픈 뮤직 디즈니튠즈(가칭)	코나미	MUS	오픈
11월	30일	기동경찰 패트레이버 게임 에디션	반다이 비주얼	ACT	6,800엔
11월	30일	록맨X 5	캡콤	ACT	5,800엔
11월	30일	암채관/자칼국 전주 Ⅱ	SME	ACT	5,800엔
11월	30일	스퀘어 밀레니엄 컬렉션 패러사이트 이브 2	스퀘어	ACT	3,800엔
11월	30일	스퀘어 밀레니엄 컬렉션 크로노 크로스	스퀘어	RPG	3,800엔
11월	30일	스퀘어 밀레니엄 컬렉션 제노기어스(에리 버전)	스퀘어	RPG	3,800엔
11월	30일	스퀘어 밀레니엄 컬렉션 제노기어스(페이 버전)	스퀘어	RPG	3,800엔
11월	30일	테일즈 오브 이터니아 프리미엄 박스	남코	RPG	9,800엔
11월	30일	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	6,800엔
11월	30일	블랙매트릭스 크로스	NEC인터채널	SRPG	6,800엔
11월	30일	러브히나 -말은 눈보라처럼-(가칭)	코나미	ADV	오픈
11월	30일	J리그 실황 위닝 일레븐 2000 2nd	코나미	SPT	오픈
11월	30일	댄스 댄스 레볼루션 디즈니즈 레이브	코나미	MUS	오픈
11월	30일	컬트셉트 익스텐션 플러스	미디어팩토리	ETC	2,800엔
11월	11월	햄스터 이야기	컬처브레인	SIM	4,800엔
11월	11월	디오라무스	포노스	ETC	5,800엔

소프트 발매 리스트

플레이스테이션

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
12월	7일	FAVORITE DEAR 순백의 예언자	NEC인터채널	SRPG	5,800엔
	7일	RPG쯔꾸르 4	엔터브레인	ETC	6,800엔
	14일	근육변부 VOL.3 -최강의 챌린저 탄생!-	코나미	SPT	5,800엔
	21일	비트매니아 어펜드 클럽 믹스	코나미	MUS	오픈
	12월	체포하겠다(가칭)	파이오니아LDC	ADV	6,800엔
	12월	뿌요뿌요 BOX	컴파일	PUZ	4,980엔
	12월	봄버맨 랜드	허드슨	ETC	미정
	12월	크래시 밴디쿠카~니발	SCEI	ETC	미정
1월	18일	풍우래기	F.O.G	ADV	5,800엔
발매일 미정	겨울	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC인터채널	ADV	6,800엔
	겨울	메탈슬러그 X	SNK	SHT	5,800엔
발매일 미정	겨울	아이시아	아틀러스	RPG	미정
	겨울	시스터 프린세스	미디어웍스	ADV	미정
	2000년	위저드리 엠파이어 -고대의 왕녀-	스타피쉬	RPG	5,800엔
	2001년	샤몬 나이트 2	반프레스토	SRPG	미정
	2001년	동경마인학원 외법첩	아스믹	ADV	미정
	미정	레거시 오브 카인 소울리버	캡콤	ACT	미정
	미정	루나 윙 -시간을 초월한 성전-	타카라	RPG	6,800엔
	미정	나이트 오브 제네시스 -신들의 황혼-	에스코트	SRPG	5,980엔
	미정	두근두근 프리티 리그 Lovely Star	액싱	SIM	6,800엔
	미정	머큐리어스 프리티	NEC인터채널	SIM	미정
	미정	파카파카 패션 스페셜	프로젝트	MUS	미정

드림캐스트

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
11월	2일	제트 코스터 드림 2	반보우소프트	SIM	5,800엔
	9일	마르스 매트릭스	캡콤	SHT	5,800엔
	9일	트리컬로 크라이시스	빅터 인터랙티브 소프트웨어	RPG	5,800엔
	16일	머큐리어스 프리티 end of century	NEC인터채널	SIM	6,800엔
	23일	바이오해저드 3 LAST ESCAPE	캡콤	ADV	5,800엔
	23일	파워 스매시 -세가 프로페셔널 테니스-	세가	SPT	5,800엔
	23일	세가 테트리스	세가	PUZ	2,800엔
	30일	퀴즈 오 나의 여신님 -싸우는 날개와 함께-	세가	ETC	5,800엔
	30일	퀴즈 오 나의 여신님 -싸우는 날개와 함께-(한정판)	세가	ETC	8,800엔
	11월	에어로 댄싱 F -광익의 첫비행-	CRI	SIM	3,800엔
	11월	막말낭만 제 2막 월화의 검사 Final Edition	SNK	VS	미정
12월	7일	불타라! 저스티스 학원	캡콤	VS	5,800엔
	12일	엘도라도 게이트 2	캡콤	RPG	미정
	14일	삼바 DE 아미고 버전 2000	세가	MUS	5,800엔
	14일	데지코의 마이브라	ISAO	ETC	2,480엔
	21일	판타지 스타 온라인	세가	RPG	5,800엔
	21일	판타지 스타 온라인 초회 한정판	세가	RPG	9,800엔
	21일	탐정신사 DASH!	아렐	ADV	6,800엔
	21일	탐정신사 DASH! 초회 한정판	아렐	ADV	6,800엔
	21일	막말낭만 월화의 검사 Final Edition	SNK	VS	5,800엔
	21일	데이토나 USA 2001	세가	RCG	5,800엔
	12월	건스파이크	캡콤	SHT	미정
	12월	서풍의 광시곡	소프트맥스	RPG	5,800엔
	12월	네버 세븐 -디 엔드 오브 인피니티-	키드	ADV	6,800엔
	12월	에코 더 돌핀 -DEFENDER OF THE FUTURE-	세가	ADV	미정
	12월	창의 6호 -Time and Tide-	세가	ADV	미정
	12월	축구 만들기 특대호 II J리그 프로 축구 클럽을 만들자!	세가	SIM	미정
1월 이후	2월	엘도라도 게이트 3	캡콤	RPG	미정
	2월	풍우래기	F.O.G	ADV	미정
	3월	엔젤 프레젠트	NEC 인터채널	ADV	미정
발매일 미정	겨울	이노센트 티어즈	글로벌 A 엔터테인먼트	SRPG	6,800엔
	겨울	메탈맥스 와일드 아이즈	아스키	RPG	미정
	겨울	니벨룽겐의 반지	석세스	ADV	6,800엔
	겨울	매직 레슨	데이텀 폴리스타	ADV	6,800엔
	겨울	카드캡터 사쿠라 토모요의 비디오 대작전	세가	ETC	5,800엔
	겨울	카드캡터 사쿠라 토모요의 비디오 대작전 한정판	세가	ETC	8,800엔
	2000년	나이트메어 크리쳐스 2(가칭)	코나미	ACT	미정
	2000년	헌드레드 소드	세가	SIM	미정
	2000년	길티 기어 젝스	사미	VS	5,800엔
	2001년	소닉 어드벤처 2	세가	ACT	미정
	2001년	사쿠라 대전 3 -파리는 불타고 있는가-	세가	SIM	미정
	2001년	NBA 스	미드웨이	SPT	미정
	미정	아웃트리거(가칭)	세가	SHT	미정
	미정	발더스 게이트	세가	ARPG	미정
	미정	봄버맨전대 V포스 -날개 나마야-	방키즈	SRPG	미정
	미정	슈퍼 로봇 대전 α	반프레스토	SRPG	미정
	미정	무지개빛 전사	저펜 코퍼레이션	SIM	미정
	미정	에이지 오브 엠파이어 2(가칭)	코나미	SIM	미정
	미정	창운의 삼국지	게임아츠	SIM	미정
	미정	코믹 파티	아쿠아 플러스	SIM	미정
	미정	파이팅 바이퍼즈 2	세가	VS	미정
	미정	기어어 마스터	캡콤	ETC	미정
	미정	디디 플래닛	세가	ETC	미정
	미정	센티멘탈 프렐류드	NEC인터채널	미정	미정

닌텐도64

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
11월	10일	커스텀 로보 V2	닌텐도	ACT	6,800엔
	21일	록맨 대시 -강철의 모험심-	캡콤	ARPG	6,800엔
	21일	죄와 벌 -지구의 계승자-	닌텐도	ACT	5,800엔
	30일	댄스 댄스 레볼루션 디즈니 댄싱 뮤지엄(가칭)	코나미	MUS	7,800엔
12월 이후	1일	퍼펙트 다크	닌텐도	ACT	5,800엔
	1일	퍼펙트 다크 메모리팩 동봉판	닌텐도	ACT	7,800엔
12월 이후	7일	마리오 파티 3	닌텐도	ETC	5,800엔
	14일	포켓몬스타디움 금·은·크리스탈(가칭)	닌텐도	ETC	6,800엔
	2월	동물들의 숲	닌텐도	ETC	5,800엔
발매일 미정	미정	젤다의 전설 DD(가칭)	닌텐도	ARPG	미정
	미정	WIPEOUT 64	코코넛재팬	RCG	7,980엔
	미정	패널로 퐁! 64	닌텐도	PUZ	미정

닌텐도 게임큐브

	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
발매일 미정	미정	바이오해저드 제로	캡콤	ADV	미정

소프트 발매 리스트

게임보이

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
11월	1일	마리오 테니스 GB	닌텐도	SPT	3,800엔
	3일	파워 땀과 눈물의 고교야구	J윙	SPT	4,800엔
	10일	테일즈 오브 판타지아 흉내내기 던전	남코	RPG	4,500엔
	16일	댄스 댄스 레볼루션 GB 2	코나미	MUS	4,800엔
	17일	진 여신전생 데빌 칠드런 -적의 서-	아틀라스	RPG	4,300엔
	17일	진 여신전생 데빌 칠드런 -흑의 서-	아틀라스	RPG	4,300엔
	22일	팝픈 뮤직 GB 디즈니튠즈(가칭)	코나미	MUS	4,500엔
	24일	선계이문록 준제대전 -TV애니메이션 '선계대전 봉신연의'로 부터-	반프레스토	RPG	3,980엔
	11월	동키콩 2001	닌텐도	ACT	3,800엔
	11월	브레이브 사가 신장 아스타리아	타카라	RPG	미정
	11월	긴다이치 소년의 사건부 10년째 초대장	반프레스토	ADV	3,980엔
	11월	피아캐럿에 잘 오셨습니다!! 2.2	NEC인터채널	SIM	미정
12월	8일	전차로 GO! GB 2	사이버프론트	SIM	5,200엔
	14일	포켓몬스터 크리스탈	닌텐도	RPG	3,800엔
	15일	비룡의 권 열전 GB	컬처브레인	VS	3,980엔
12월	12월	그랜디아 패러렐 트리퍼즈	허드슨	RPG	4,500엔
	12월	위저드리	아스키	RPG	4,500엔
	12월	위저드리II 릴가민의 유산	아스키	RPG	4,500엔
	12월	위저드리III 다이아몬드의 기사	아스키	RPG	4,500엔
	12월	젤다의 전설 신기한 나무 열매 대지의 장	닌텐도	RPG	3,800엔
	12월	자바크 군 GB(가칭)	미디어팩토리	RPG	미정
	12월	슈퍼 로봇 핀볼	미디어팩토리	ETC	미정
1월	1월	젤다의 전설 신기한 나무 열매 대지의 장	닌텐도	RPG	미정
	1월	퍼즐보블 밀레니엄	알트론	PUZ	미정
발매일 미정	겨울	두근두근 전설 마법진 구루구루	에닉스	RPG	6,400엔
	2000년	젤다의 전설 신기한 나무 열매 천공의 장	닌텐도	RPG	미정
	미정	GB 드래곤 퀘스트 3 -그리고 전설로…-	에닉스	RPG	미정
	미정	스타 오션 블루 스피어	에닉스	RPG	6,800엔
	미정	풍래의 시렌 GB 2	춘소프트	RPG	미정
	미정	비트매니아 GB 넷트잼	코나미	MUS	3,900엔

게임보이 어드밴스

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
3월	3월	록맨 EXE(가칭)	캡콤	RPG	미정
	3월	코나미 와이와이 레이싱 어드밴스	코나미	RCG	미정
4월	4월	슈퍼 블랙 배스 어드밴스	스타피쉬	SPT	미정
발매일 미정	미정	악마성 드라큘라 서클 오브 더 문(가칭)	코나미	ACT	미정
	미정	봄버맨 스토리(가칭)	허드슨	RPG	미정
	미정	택틱스 오우거 외전	닌텐도	SRPG	미정
	미정	파이어 엠블렘 암흑의 무녀(가칭)	닌텐도	SRPG	미정
발매일 미정	미정	사일런트 힐 AGB(가칭)	코나미	ADV	미정
	미정	F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE(가칭)	닌텐도	RCG	미정
	미정	마리오 카트 어드밴스(가칭)	닌텐도	RCG	미정
	미정	데지커뮤니케이션	미디어웍스	SIM	미정
	미정	파이어 프로레슬링 A	스파이크	SPT	미정
	미정	마츠모토 레이지의 스페이스 헥사이트EX(가칭)	죠단	PUZ	미정
	미정	스타 커뮤니케이터	코나미	미정	미정

원더스완

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
12월	12월	선계대전 2 -TV 애니메이션 '선계대전 봉신연의'로 부터-	반다이	RPG	4,500엔
	12월	파이널 판타지	스퀘어	RPG	4,800엔
	12월	파이널 판타지(특제 컬러 본체 동봉판)	스퀘어	RPG	9,999엔
2000년 1월 이후	1월	기동전사 건담 VOL.1 사이드 7	반다이	SHT	미정
	1월	WITH YOU -바라보고 싶어-	셀렉	ADV	4,800엔
	2월	SD건담 영웅전 -나이트 건담 편(가칭)-	반다이	SIM	3,980엔
	2월	SD건담 영웅전 -무사 건담 편(가칭)-	반다이	SIM	3,980엔
	2월	우주전함 야마토(가칭)	반다이	SIM	3,980엔
	2월	프린세스 메이커 꿈꾸는 요정	반다이 비주얼	SIM	4,500엔
발매일 미정	겨울	슈퍼 로봇 대전 COMPACT 2 제 3부 -은하결전편-	반프레스토	SRPG	4,500엔
	2000년	성검전설 2	스퀘어	ARPG	미정
	2000년	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	ARPG	미정
	2000년	로맨싱 사가	스퀘어	RPG	미정
	2001년	길티 기어(가칭)	사미	VS	미정
	미정	파이널 판타지 2	스퀘어	RPG	미정
	미정	파이널 판타지 3	스퀘어	RPG	미정

네오지오 포켓

구분	발매일	게임명	제작사	장르	발매가
11월	23일	빅뱅 프로레슬링	SNK	SPT	3,800엔
	11월	인피니티 큐어	키드	ADV	4,800엔

POWER 게시판

파워맨을 찾아라!

지난 달 파워맨이 많이 어려웠죠? 아무도 찾을 수 없을거라 생각했지만 한 분이 보무도 당당히 찾아주셨습니다. 위치를 공개하도록 하겠습니다.

답: 156페이지 가장 아랫줄 좌측에서 두 번째 사진에 있는 남자의 벨트.
사진 캡션은 '어디서 굴러먹던지 모르는 엘리베이터 바바리안' 입니다.

AGP 11월호 파워맨 당첨자

김지성 독자에게는 파워점수 500점을 드립니다.

하반기 파워점수 결산

그동안 독자 여러분들께서 모아주신 파워점수를 총 결산하는 12월호입니다. 그간 여러 코너에 사연을 보내주신 독자 여러분께 심심한 격려의 말씀을 전하고자 합니다. 이번 파워점수는 부득이하게 3개월만에 마감을 하게 됩니다. 동점자가 많아서 추첨을 통해 순위를 결정했으며, 지난호에 안내를 드렸음에도 불구하고 여전히 주소가 불분명하신 분들은 유감스럽지만 당첨명단에서 제외됐음을 알려드립니다. 상품 관련 문의사항은 어택 게임파워 (TEL : 02-3142-6845)로 전화주시거나 E-mail(GAMPOWER@hitel.net)으로 문의해주시기 바랍니다.

PRESENT PRESENT

당첨을 축하합니다!!

1등 플레이스테이션 2

2등 PS one

3등 드림캐스트

게임소프트 or 교육용 8bit 게임기

본인 확인시 상품을 선택해 주세요.

4등 닌텐도 64

캐릭터 피규어

자 아파트

5등 게임보이 컬러

Game ATTACK Power

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이현수
취재	신상민, 문학준, 이종우
객원기자	김규만, 방 진
일본 특파원	구언정
어시스트	김신권, 홍인균, 차준호, 김상근, 곽경수, 신의욱, 천용건, 오준경, 김영대, 박 경, 정해찬, 장은석, 문복규, 최수영, 김원태
파워미술팀장	이은실
미술	고은영 대리, 김소영 대리 김해정
일러스트	김해정
제작팀장	이동백
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영 정경남, 김훈이, 송성범, 박영미
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철 서동주
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 김회정, 강은하 김화석
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 한주빌딩(구 법경) 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 과월호 문의 안내

가격	7,000원
광고, 영업, 과월호	3142-6841
팩스	3142-0075

과월호 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

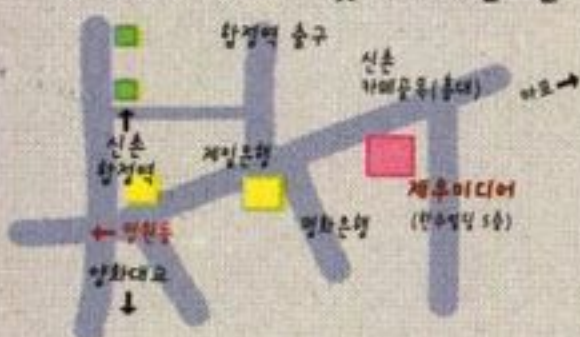
본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지

PC POWER Zine   net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길

합정역 출구
제일은행
제우미디어 (한주빌딩 5층)
평화은행
양화대교

[마감후기]

이현수 팀장

특기
외로와도 슬퍼도 울지 않기

최근 즐기는 게임(업무외)
인생게임

창간호가 휴간호가 된 사정…. 조금 우스우면서도 서글프지만 다시 시작하는 그 날 훨씬 잘 할 것이라 믿어 의심치 않는다. 그리고 다시 시작하는 날, 지금보다 훨씬 더 잘 할 수 있기를…. 그때까지 자신을 믿으며 생활해 주기를….

신상민 기자

특기
망해질 때까지 게임하기

최근 즐기는 게임(업무외)
드럼매니아 2, 키보드매니아, 투하트

그 동안 업체라든가 게이머들의 동향을 살펴본 바, 지금의 비디오 게임 시장의 축소는 누구라도 예상했을 것이다. 오락실과 겜샵들이 서서히 자취를 감추는데, 잡지사라고 예외일 수는 없겠지. 으음… 빛이 있으면 어둠도 있고, 가을이 지나면 겨울이 오는 법. 에구, 겨울잠이나 자둬야겠다….

문학준 기자

특기
맵핵쓰는 넘들 손가락 짜른다고 협박하기

어어…. 허탈해서 일이 손에 잡히지 않았다. 이런걸 레임덕이라고 하지? 대통령 말기에는 각종 일을 벌여 놓고는 책임지는 넘이 없어서 기강이 해이해지는 일련의 사태를…. 솔직히 이번 한달은 막상 마지막이라고 생각하니 될 대로 되라라는 심정이었다. 농담도 나오지 않았다….
그리고 전 넷파워로 옮깁니다. 리니지 아이템 좋은 거 얻고 싶은 분은 옛날에 겜파워 독자였는데요~라고 시작하는 글을 보내주시면 되겠습니다. 마지막으로 빨리 비디오 게임이 개방되었으면….

이종우 기자

특기
하루 세 시간 자고 버티기

최근 즐기는 게임(업무외)
DIABLO2, Armored Core 2

뭐라고 써야 할지 모르겠다. 마감후기는 보통 일 거의 다 끝나고 홀가분한 마음에 쓰는 것인데 지금은 오히려 마음이 무겁다. 이걸로 끝나는 것은 아니지만, 그래도 월간지의 AGP는 당분간 나오지 않게 되는 것이고, 나 역시 다른 곳에 가서 일하게 되므로 팀 사람들과 헤어지게 되는 것이 아쉽기 때문이다. 괜히 짜증이 나서 화풀이할 곳을 찾는데 디아2는 서버 다운이군. 으아악!

김규만 객원기자

잠시 하던 일을 접고 가야할 곳이 생겼다. 남자라면 한번쯤 갔다 온다는 그곳. 이 추운 겨울 나는 그곳으로 간다. 내가 좋아하는 사람들과 게임을 뒤로하고 떠나야한다. 이미 떠난 사나이형의 뒤를 이어 내가 간다. 그 동안 즐거웠고 또 많은 것들을 배웠다. 이제 또 다른 배움을 받으러 간다. 월드컵 코리아. 이제 얼마 안남았다(무슨 소릴까…).

방진 객원기자

특기
반복

최근 즐기는 게임(업무외)
유구조곡, 베알바레스, FF5

분명 나는 떠난다. 하지만 나는 아직 끝내지 않는다. 아직 힘이 다하지 않았다. 분명 힘들고 괴롭지만 아직은 때가 아니다. 언제 어느 때가 되든 나는 다시 이 바닥으로 돌아올 것이다. 그것은 엄청나게 빠를 수도 있고, 엄청나게 느릴 수도 있다. 확실한 것은 아직 이 생활과 결별 선언을 하기는 이르다는 것이다. 할 수 있을 때까지, 언제나 이러한 수식어가 따라다니기는 하겠지만 막을 완전히 내리기는 시간이 걸릴 듯하다. 어느 곳에서 불쑥 다시 만날 기회가 생긴다해도 놀라지 마시기를….

미술팀 고은영 대리

특기
닥쳐라!

최근 즐기는 게임(업무외)
펌프 잇 업, 디아블로 1, 2

예전에 파다만 우물을 다시 한 번 파보세요.
겨우 10cm만 파내려가면 샘물의 샘물이 솟구칠 것입니다.

나카타니 아키히로씨가 쓴 내 영혼의 비타민이란 책에서 봤던 글인데요 예전에 실패한 일에 다시 한 번 도전해보란 얘기래요.
저두 지금 우물파러 갈려구요…^^;;

미술팀 김해정

특기
넘어지기

최근 즐기는 게임(업무외)
디아블로 1, 2

여러분 게임의 일인자가 되고 싶지 않으십니까?
그렇다면 게임파워를 읽으십시오. 여러분 카리스마가 넘쳐나는 박식한 인물이 되고싶지 않으십니까?
그렇다면 더더욱 꼭 네버 에버!! 에브리씽 위드앗츄 게임파워를 읽으십시오
전세계를 뒤흔든 단 한 권의 베스트셀러!!
지금까지 게임잡지의 카리스마! 게임파워였습니다
★절대 광고아님!!